Belgien bfr 199,- Dänemark dkr 38,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 9700 Luxemburg Lfr 199,- Niederlande hfl 11,- Österreich öS 70,- Schweiz sfr 9,50 Spanien ptas 820,-
ISSN 0947-7810

PC Games CD-ROM & Mag



11/95
COMPUTEC VERLAG

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin
Quelle: IVW

DM 9,90 mit CD-ROM

Von Ascon bis Software 2000

Szene Deutschland

Großer Überblick über die Spielehits 1995

32 Bit im Griff

Windows 95

Tips, Tricks & Tools für Spieler

Stonekeep

Nach drei Jahren fertig! Die erste Beta-Version im Vorabtest!

COVER-CD-ROM

Bleifuß und Fatal Racing

Spielbare Demos der Konsolen-Killer

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

BMH UPDATE
Die Saison 95/96, inklusive 3-Punkte-Regel

THE DIG
Das Mammutprojekt von LucasArts

TALISMAN
Deutsches Adventure der Spitzenklasse

PRIMAL RAGE
Der Automatenknüller jetzt auch auf dem PC

386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM

mit CD-ROM

PC Games CD-ROM & Mag

ISSN 0947-7810

11/95

COMPUTEC

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin

DM 9,90 mit CD-ROM

Von Ascon bis Software 2000

Szene Deutschland

Großer Überblick über die Spielehits 1995

32 Bit im Griff

Windows 95

Tips, Tricks & Tools für Spieler

Stonekeep

Nach drei Jahren fertig! Die erste Beta-Version im Vorabtest!

COVER-CD-ROM

Bleifuß und Fatal Racing

Spielbare Demos der Konsolen-Killer

BMH UPDATE

THE DIG

TALISMAN

PRIMAL RAGE

386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM

Bleifuß

mit CD-ROM



Bleifuß



Monopoly



Entomorph



Pinball Mania



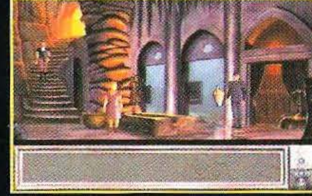
Fatal Racing



Demos

Bleifuß
Archibald Applebrooks Abenteuer
Burn Cycle - Trailer
Chaos Control
Cyril Cyberpunk - Slide-show
Dungeon Master 2
Entomorph
Fatal Racing
Kingpin
Mission Critical
Monopoly
Petko
Pinball Mania
Primal Rage
Puzzle Collection
Silverload
Space Marines - AVI-Demo
Space Marines - WAV-Soundtrack
Talisman
Tangram
The Dig

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 0911/305030. Haben Sie Fragen zu einem Spiel? Dann wenden Sie sich an unsere Spiele-Hotline: 0911/6427762



Talisman



The Dig

Bugfixes

BMH Update
Flight Unlimited
Lords of Midnight

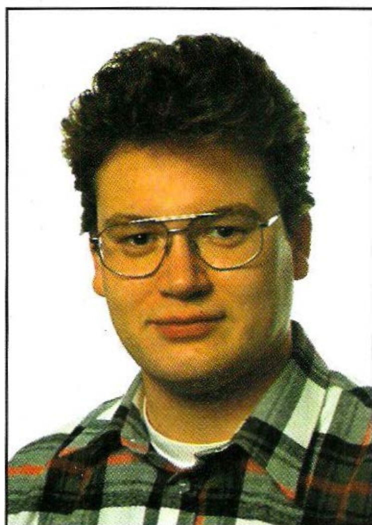
Windows 95-Shareware

Barry Press Utilities
McAfee Scan für Windows 95
Open wide
Systip
Winzip 6.0

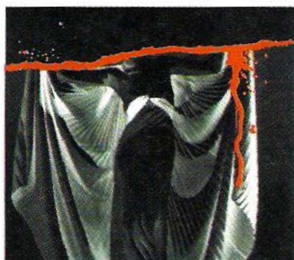
Shareware

BLOB Schlammschlacht 3D
Casino Planner
Cold Dreams
Der Aufstand der Dinge
Doppelkopf für Windows

WHAT'S UP?



Warum Phantasmagoria, Sierra?



Als Sierra vor einigen Monaten Phantasmagoria ankündigte, konnten sich viele kaum vorstellen, daß die für Familienunterhaltung bekannte Softwareschmiede einen Gruselschocker auf den Markt bringen würde. Wie Phantasmagoria zwischen niedliche und amüsante Adventures wie King`s Quest und Space Quest, passen soll, weiß wahrscheinlich nur Firmenboss Ken Williams.
Dabei hätte sich die Produzentin Roberta Williams nur den einen oder anderen Klassiker von Alfred Hitchcock zu Gemüte führen müssen, um festzustellen, daß sich ein spannender Thriller nicht durch Schlitzerorgien und tonnenweise Blut auszeichnet.

Ein echtes Paradebeispiel für einen gelungenen „Interactive Movie" ist jedoch Wing Commander 3. Deshalb war die Freude natürlich groß, als Markus Krichel die erfreuliche Nachricht verkündete, daß Tom Wilson (alias Maniac) einen Gastartikel über die Dreharbeiten zu Wing Commander 4 schreiben würde. Über seine Erfahrungen mit Chris Roberts und vor allem Mark Hamill lesen Sie in dieser Ausgabe. Außerdem schickte uns Tom zehn handsignierte Porträts, die wir nun gerne verlosen möchten. Schicken Sie uns einfach eine Postkarte mit dem „Kennwort: Tom Wilson", und Sie nehmen an dem Gewinnspiel teil.



Zehn handsignierte Porträts können Sie gewinnen. Sie müssen uns nur eine Postkarte mit dem Kennwort: Tom Wilson schicken!

Auf der ECTS in London zeigten nur wenige Firmen wirkliche Highlights. Anscheinend konzentrieren sich viele Unternehmen auf die große Messe in Los Angeles, um erste Bilder zu brandheißen Neuheiten zu präsentieren. Nichtsdestotrotz gab es einige sehenswerte Produkte, die auch noch vor dem Weihnachtsfest erscheinen werden - das kann ein heißer Winter werden: Produkte gab es nämlich mehr als genug. Nur Hans Ippisch von unseren Schwesterzeitschriften Amiga Games und Sega Magazin hatte gut lachen: er vergnügte sich am Gametekstand, während sich die Mitarbeiter der PC GAMES auf der ECTS die Hacken wundliefen.



Oliver Menne

Oliver Menne
Leitender Redakteur

Ärger?

Haben Sie Probleme mit dem Support des einen oder anderen Herstellers? Läßt Sie ein Händler sträflich im Stich? Dann schreiben Sie uns! Wir kümmern uns um Ihr Problem und stellen die Verantwortlichen zur Rede, damit schnell eine Lösung gefunden werden kann! Schicken Sie uns einfach ein Fax (0911-6426333), hinterlassen Sie eine CompuServe-Mail (100567,3006) oder schreiben Sie uns: Computec Verlag . Redaktion PC Games . Kennwort: Ärger? . Isarstr. 32-34 . 90451 Nürnberg

ACHTUNG!



An alle Besteller unserer „Wir räumen das Lager"-Aktion:

Da es sich bei den angebotenen Artikeln um **Restbestände** handelt, können nicht alle Bestellungen ausgeführt werden.

Eingegangene Schecks oder Barzahlungen werden bei Nichtlieferung natürlich zurück erstattet.

Aus organisatorischen Gründen kann eine Benachrichtigung im einzelnen leider nicht erfolgen.

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

REVIEWS



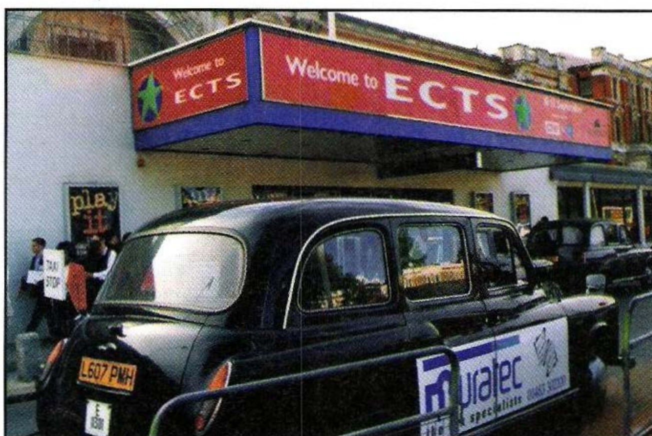
Szene Deutschland

Computerspiel-Hersteller aus Deutschland hatten lange Zeit mit dem Vorurteil zu kämpfen, eine gleichförmige Wirtschaftssimulation nach der anderen auf den Markt zu werfen. Obwohl der Erfolg den meisten Labels rechtgegeben hat, drängen Greenwood Entertainment, Software 2000 & Co. mittlerweile in Genres vor, die vor wenigen Monaten noch als Domäne der US-Giganten galten. SVGA-Adventures und -rollenspiele, aufwendige Strategie-Programme, Flugsimulationen und sogar 3D-Actionspiele stehen größtenteils kurz vor der Fertigstellung. Wir waren u. a. bei den Dreharbeiten des ran Trainer 2 dabei, unterhielten uns mit Attic-Boß Guido Henkel über Das Schwarze Auge 3 und berichten exklusiv über das neue Sunflowers-Adventure Monsterized!

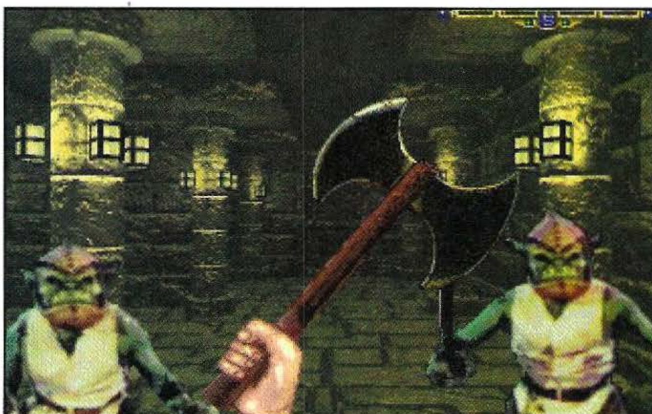
PD & SHAREWARE

SPECIAL

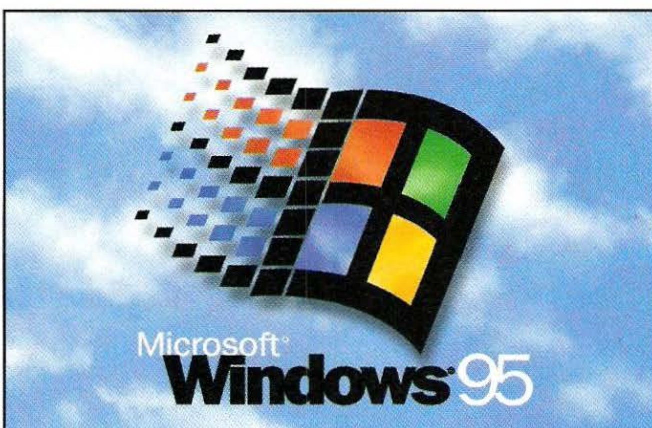
MULTIMEDIA



14 London war eine Reise wert: Megabyte-weise frisches Bildmaterial von potentiellen Hit-Seekern, brandheiße Informationen und spielbare Versionen kommender CD-ROM-Titel haben wir auf der diesjährigen Herbst-ECTS für Sie abgestaubt und die Highlights herausgefiltert. Außerdem befragten wir prominente Spiele-Entwickler nach ihrer Meinung zu Windows 95.



28 Während andere fleißig Presse-Mitteilungen abtippen, sehen wir uns lieber direkt in den Stonekeep-Dungeons um: Unser vierseitiges Preview über das wichtigste Rollenspiel der Saison zeigt Screenshots von der weltweit ersten spielbaren Version und enthüllt, welche Innovationen in über dreijähriger Arbeit eingebaut wurden.



148 Für die einen ist es das einträglichste Geschäft aller Zeiten, für die anderen das puzzle-lastigste Adventure seit Jahren: Windows 95 ist natürlich auch ein Thema in der PC Games. Ab Seite 148 verraten wir Ihnen praktische Kniffe aus der Praxis und erklären, wie der Start mit dem neuen Betriebssystem pannenfrei bleibt.

INHALT

Den Garantie-Coupon und die Reklamationsadresse finden Sie auf Seite 70. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

C D - R O M

Na sowas! Was war denn in diesem Monat mit den Service-Abteilungen der Softwarehäuser los? Statt dem üblichen Dutzend Updates und Bugfixes kamen diesmal nur gerade drei davon an. Wir hoffen, im nächsten Monat mindestens wieder zehn davon veröffentlichen zu können. Kein Problem hatten wir hingegen mit dem Füllen der beliebten Rubrik „Spieledemos", die durch Perlen wie Bleifuß, The Dig und Talisman wieder konkurrenzlos viel Spielspaß bietet. Für die Windows 95-Pioniere haben wir außerdem die fünf - nach unserer Meinung - besten Shareware-Utilities zusammengestellt.

D

Demos
- Archibald Applebrooks Abenteuer
- Bleifuß
- Burn Cycle - Trailer
- Chaos Control
- Cyril Cyberpunk - Slideshow
- Dungeon Master 2
- Entomorph
- Fatal Racing
- Kingpin
- Mission Critical
- Monopoly
- Petko
- Pinball Mania
- Primal Rage
- Puzzle Collection
- Silverload
- Space Marines - AVI-Demo
- Space Marines - WAV-Soundtrack
- Talisman
- Tongram
- The Dig

Updates/Bugfixes
- BMH Update
- Flight Unlimited
- Lords of Midnight

Windows 95-Shareware
- Barry Press Utilities
- McAfee Scan für Windows 95
- Openwide
- Systip
- Winzip 6.0

Shareware
- BLOB Schlammschlacht 3D
- Casino Planner
- Cold Dreams
- Der Aufstand der Dinge
- Doppelkopf für Windows

Bleifuß (engl.: Screamer)



Gas geben und Spaß haben, ohne den Führerschein oder Kopf und Kragen zu riskieren? Bleifuß, eines der derzeit rasantesten Rennspiele, macht's möglich. Bei der voll spielbaren Demo heizen Sie über einen Stadtkurs mit Tunnels und kritischen Kurven. Genießen Sie das brillante Fahrgefühl und die Top-VGA-Grafik! Und vergessen Sie nie das Credo aller Rennfahrer: Wer bremst, verliert...Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM

Talisman



Spannende Unterhaltung verspricht das aufwendige SVGA-Adventure Talisman aus dem Hause Software 2000. Für die herrlichen Fantasy-Grafiken hat sich Celal Kandemiroglu mächtig ins Zeug gelegt und phantastische Bilder geschaffen, die perfekt zur einzigartigen Atmosphäre passen. Zusätzlich wurde ein eigens für dieses Programm eingespielter und gesungener Soundtrack produziert. Hardware-Voraussetzungen: 486er, 4 MB RAM, Maus, SVGA-Karte

The Dig



Nach dem spielerischen Tiefgang von Vollgas bringen LucasArts demnächst wieder ein richtiges Adventure mit Monkey Island-Ambitionen heraus. In The Dig (zu deutsch: Die Ausgrabung) verschlägt es Sie als NASA-Astronaut auf einen fremden Planeten. Benötigt: 486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Windows 95-Special



So gut Microsofts neues Betriebssystem auch sein mag, ohne Zusatzutilities kommt es noch lange nicht aus. Begleitend zu unserem Windows 95-Special haben wir diesmal eine Auswahl von brandneuen Shareware-Programmen zusammengestellt, die die Arbeit mit Win 95 erleichtern. Zusätzliche Informationen zu den Programmen finden Sie ab Seite 148.

Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, starten Sie die Datei VESA_INS.BAT, die selbsttätig den Typ Ihrer Grafikkarte analysiert. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM oder schlagen Sie in den Handbüchern Ihres Computersystems nach.

Das Interface

Eine Seite nach vorne blättern.

Slideshow ein-/ausschalten.

Das „elektronische" Impressum.

Zurück ins Hauptmenü.

Infos zum jeweiligen Programm.

Zurück zu DOS.

Eine Seite zurückblättern.

Schickt Bestellung/ Beschreibungstext an Drucker (LPT1).

Startet/Installiert das aktuelle Programm.

Dieser Button führt Sie in das Menü mit den spielbaren Demos.



Hier finden Sie eine von nun an monatlich erweiterte Tips und Tricks-Datenbank.

Welches Original-Spiel bietet die PC Games-CD-ROM in diesem Monat? (Hinweis: die PC Games-CD-ROM mit Originalspiel ist für 19,80 bei Ihrem Zeitschriftenhändler erhältlich.)

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates.

Hier finden Sie die neuesten Shareware-Spiele.

Bevor Sie reklamieren...



Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Menü-Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Steckkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

PC Games-Coverdisk



Installation:

Auf der PC Games-Coverdisk finden Sie diesmal eine Demoversion von Bleifuß. Um das Programm zu installieren, legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk und starten die ausführbare Datei INSTALL. Ein menügesteuertes Installationsprogramm führt Sie anschließend durch alle weiteren Schritte. Falls die Demo auf Ihrem Computersystem nicht einwandfrei funktioniert, versuchen Sie es von einer Bootdiskette aus mit der folgenden Systemkonfiguration zu starten:

Konfiguration:

Datei AUTOEXEC.BAT:

```
PATH=C:\DOS
PROMPT $P$G
```

Datei CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=30
FILES=30
```

Andere Systemtreiber (Maus, CD-ROM, etc.) fügen Sie bitte so ein, wie es Ihr Systemhandbuch verlangt.

UP TO DATE

PC Games CD-ROM

Litil Divil für 19,80



Der Sand der Zeit rieselt langsam, und die Versammlung des Großen Rates rückt näher. Wer den kürzesten Strohhalm zieht, muß sich in das Labyrinth des Chaos hineinwagen und die „Mystische Pizza der Fülle" zurückbringen. Begleitet von Rufen wie „Extra Pepperoni" und „Halt die Sardellen" findet sich unser Held ins Labyrinth hineingeschleudert. Das kann alles nur schlimmer werden - und es wird schlimmer! Für nur 19,80 können Sie den kleinen Teufel bei seinen unglaublichen Erlebnissen in dem Cartoon-Abenteuer Litil Divil begleiten.

Die Features der uneingeschränkten Vollversion:

* Animation und Musik auf dem letzten Stand der Technik
* fünf Riesenlevels mit über 50 Räumen zum Erforschen
* gefährliche Tunnel, Fallen, Gauner und Feinde
* Riesenauswahl an Rätseln, Aufgaben und Schätzen
* die originellsten und zum Schreien komischsten Charaktere, die es je gab.



PCE CD-ROM

WIN95-Ratgeber



Muß ich mit Windows 95 wirklich auf mein Windows 3.x und DOS verzichten? Laufen alle alten DOS-Programme unter Windows 95? Auf solche Fragen gibt diese Multimedia-CD-ROM Antwort! Außerdem finden Sie auf dieser CD-ROM viele Tricks, mit denen Windows 95 schneller läuft, und eine Sammlung an Hilfs- und Anwendungsprogrammen. Wer sich also erst ein Bild von diesem neuen Betriebssystem machen will, kann den WIN95-Ratgeber im Zeitschriftenhandel erwerben - schließlich läuft er auch problemlos unter Windows 3.x.

Richtigstellung

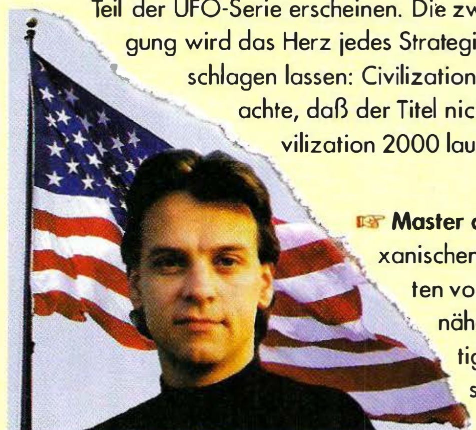
Cyberbykes

In Deutschland wird das 3D-Actionspiel Cyberbykes - Shadow Racer VR der Firma Gametek nicht zu einem Preis von 100,- DM verkauft - wie wir in der letzten Ausgabe versehentlich veröffentlichten - sondern bedeutend günstiger: 59,- DM ist der tatsächliche empfohlene Verkaufspreis, was sich natürlich entsprechend positiv auf das Preis-Leistungsverhältnis auswirkt.

CHECKPOINT USA

by Markus Krichel

☞ **Civilization 2000.** MicroProse, die seit ihrer Fusion mit Spectrum Halobyte wieder zu den Top-Herstellern gehören, werden ihre erfolgreichen Serien auch in der Zukunft fortsetzen. Mit X-COM: Apocalypse soll im nächsten Jahr der dritte Teil der UFO-Serie erscheinen. Die zweite Ankündigung wird das Herz jedes Strategiespielers höher schlagen lassen: Civilization 2000! Man beachte, daß der Titel nicht Sid Meiers Civilization 2000 lautet!



☞ **Master of Xenos.** Die texanischen Strategie-Experten von Simtex Software nähern sich der Fertigstellung von Master of Xenos, dem Nachfolger von Masters of Orion. Das dritte Produkt in der „Master of..."-Serie verfügt über verbesserte Grafiken, Kampftaktiken und Multiplayer-Kapazitäten. Außerdem gab man bekannt, daß die angekündigte Szenario-Disk für Master of Magic nun doch nicht entwickelt wird. Statt dessen wird man eine Fortsetzung veröffentlichen. Simtex-Produkte werden weiterhin über MicroProse vertrieben.



SimTex arbeitet an Master of Magic Teil 3, anstatt an einer Scenery-Disk.

☞ **Jack is back!** Im Jahre 2060 treibt Jack the Rippers futuristische Reinkarnation in New York sein Unwesen. Take 2 Interactive (Hell) heuerte insgesamt 40 Schauspieler, darunter Christopher Walken (The Deer



Jack the Ripper sorgt im Jahre 2060 in New York für Unruhe.

Tek War

Das Captain Kirk-Massaker



Mit Samthandschuhen geht es bei William Shatners Tek War nun wirklich nicht zu. Obwohl das spielbare Demo des 3D-Actionspiels mit SciFi-Krimihandlung bereits seit einiger Zeit auf diversen Mailboxen sowie auf der Capstone-WWW-Page zum Download bereitliegt, haben wir uns entschlossen, es nicht auf unsere Cover-CD zu übernehmen. Mit einem tränenden Auge allerdings - denn die 3D-Engine, die von Capstone dafür entwickelt wurde, ist wirklich sehenswert. Kurz zur Vorgeschichte: Als Agent einer Spezialeinheit im einundzwanzigsten Jahrhundert ist des Spielers Aufgabe, einer weitverzweigten Drogenmafia auf die Schliche zu kommen. Die überaus gefährliche Droge TEK - daher auch der Spieletitel - ist eine lukrative Geldquelle für diese Mafiosi. Mit einer Maschinenpistole bewaffnet machen Sie sich auf den Weg durch riesige Gebäudekomplexe, um den kleinen Dealern und großen Fadenziehern das Handwerk zu legen. Leider geht es bei diesen „Säuberungsaktionen" derart martialisch zu, daß wir - mit Blick auf unsere jüngeren Leser - diese Gewalttätigkeiten nicht auf CD veröffentlichen können. Um einer Indizierung aus dem Weg zu gehen, wird die deutsche Version übrigens leicht entschärft: Statt mit der Maschinenpistole läuft der Spieler dann mit einem hochwirksamen Paralyser durch die Gegend, der die menschlichen Gegner lediglich betäubt anstatt tötet.

PC-Spiel des Jahres 1995

Begehrte Auszeichnung

Wie bereits im letzten Jahr, wird der Computec Verlag auch heuer die Auszeichnung „Computerspiel des Jahres" an die Spiele-Industrie vergeben. Neben allen verbreiteten Spielkonsolen und dem Amiga spielt dabei natürlich vor allem der PC eine Rolle. Für die begehrte Auszeichnung im PC-Bereich wurden von der PC Games-Redaktion die folgenden drei Spiele nominiert:

1. **Dark Forces, LucasArts**
2. **Wing Commander 3, Origin**
3. **Descent, Interplay**



Wie Sie sehen, kommen diesmal alle Titelanwärter aus dem Genre der 3D-Actionspiele, das sich in den letzten beiden Jahren vor alle anderen Sparten gedrängt hat. Trotzdem haben die drei Spiele im großen und ganzen kaum Ähnlichkeiten, was die Entscheidung der Jury aus allen Redakteuren trotzdem spannend werden läßt. Von der Endausscheidung und der Preisverleihung in Nürnberg werden wir in der nächsten Ausgabe genauer berichten.

Hunter), John Rhys-Davies (Indiana Jones, Wing Commander) und Hollywood-Fossil Burgess Meredith (Rocky) für den neuesten interaktiven Film Ripper. Der Spieler recherchiert als Reporter eine Serie brutaler Morde und versucht, den Täter zu ermitteln. Laut Hersteller T2I gibt es in Ripper unendlich viele Handlungsstränge und Aktionen, die jedesmal zu einem anderen Täter führen.

☞ **MacOrion.** Die intergalaktische Fast Food-Kette Orion Burger hat die Menschheit als Rohstoff für eine neue Hamburgersorte im Visier. Keine große Sache, da es sich bei den Erdenbewohnern nach Ansicht der Restgalaxie ohnehin nicht um eine intelligente Rasse handelt. Um das zu beweisen, schnappt man sich kurzerhand ein terranisches Versuchskaninchen namens Wilbur, um es dem intergalaktischen Standard-Intelligenztest zu unterziehen. Orion Burger erscheint im ersten Quartal nächsten Jahres bei Sanctuary Woods.

☞ **Allerlei.** Die Veröffentlichung von Activisions Zork: Nemesis wurde bis auf Mai 1996 verschoben. Die Arbeit an Planetfall kam hingegen zu einem Totalstopp. Gerüchten zufolge gab es am Filmset künstlerische Differenzen zwischen dem Entwickler - Steve Meretzky's Boffo Entertainment - und dem Rest der Welt +++ Sir Tech Software begann mit der Entwicklung von Jagged Alliance, Teil 2 +++ Apogee wird in Kürze eine neue 3D-Prügelorgie unter dem Titel Xeno-Phage veröffentlichen +++ Trilobyte, deren The 7th Guest: The 11th Hour immer noch nirgends zu sehen ist, kündigt selbstbewußt die neuen Titel Dog eat Dod und Clandestine an.

ECTS London Herbst 95

Heading for To...

Kurz vor Weihnachten, der umsatzstärksten Zeit des Jahres, stellt die Softwareindustrie auf der ECTS in London noch einmal alle Hits vor, die noch bis Ende des Jahres erscheinen sollen. Wir waren für Sie dabei, um Ihnen schon einmal einen kleinen Ausblick geben zu können.

Filmlizenzen spielen im Bereich der Adventures weiterhin eine sehr große Rolle. So versucht beispielsweise Branchenneuling Viacom New Media mit **Congo: The Movie - Descent to Zinj** sein Glück. Photorealistische Grafiken und stark puzzlelastiges Gameplay lassen auf eine gelungene Umsetzung von Michael Crichtons Bestseller hoffen. Erster Eindruck: Besser als der Film! Die zweite und sehr viel stärkere Lizenz ist wohl **Star Trek: Deep Space Nine**. In der Rolle eines Tirrionischen Delegierten müssen Sie mit allen bekannten Stars der Fernsehserie kooperieren, um eine fremde, aggressive Rasse auf dem Weg in das Gebiet der Föderation zu stoppen. Sowohl Adventure- als auch Actionpart werden aus der Ich-Perspektive gespielt.

Ein schaurig-schönes Adventure könnte **Aliens** von Mindscape werden. Ihre Aufgabe bei dieser Umsetzung des Dark Horse Comic-Klassikers besteht darin, die mysteriösen Vorgänge auf dem Außenposten B54-C zu klären. Das Entwicklerteam Cryo (Dragon Lore) versteht es einmal mehr, durch phantastische Grafiken eine beklemmende Atmosphäre zu schaffen, so daß Fans von Ripley und Co. sicherlich auf ihre Kosten kommen werden.

Mit **The Dark Eye** und **Bad Day on the Midway** erscheinen von Inscape zwei weitere „Interactive Movies", die durch abgedrehte Storys und ungewöhnliches Gameplay überzeugen können. Wie ein Cartoon wirkt auf den ersten Blick **Three Skulls** von Warner Interactive. Dieser im Mexiko des Jahres 1866 angesiedelte CD-ROM-Western bietet 60 Locations, satte 41 Charaktere und eine Menge sprühenden Witz. Von Gametek: **Millenia - Altered Destinies**. In dieser Mischung aus einem Wing Commander-ähnlichen Actiongame und einem waschechten Adventure müssen Sie wie einst England in Europa für ein Kräftegleichgewicht zwischen verschiedenen Aliennationen sorgen. Grafisch fast so brillant wie Heart of Darkness ist **Down in the Dumps** von Philips Media. Nachdem die Familie Blub auf der Erde, besser gesagt auf einem Schrottplatz notlanden mußte, lassen Sie nichts unversucht, um das abgefahrene Spaceship wieder auf Vordermann zu bringen. In einzelnen Episoden übernehmen Sie verschiedene Mitglieder dieser herzhaft komischen Alienfamilie. Mit **Synergist** wagen sich 21st Century, die normalerweise für ihre erfolgreichen Flipperspiele bekannt sind, auf neues Terrain. 70 professionelle Schauspieler, 60 handgemalte Hintergrundgrafiken und eine komplizierte Story sind die Eckdaten ihres ersten Adventures. Sanctuary Woods arbeitet immer noch an der Fertigstellung von The Riddle of Master Lu, hat aber schon ein zweites As im Ärmel: in **Orion Burger** müssen Sie eine außerirdische Rasse davon überzeugen, daß sich die Menschheit gar nicht gerne zu Alien-Hamburgern verarbeiten läßt.

Das junge deutsche Label The Red Balloon bringt gleich zwei Adventures zum Weihnachtsfest: unter dem Motto „Sei schlauer als die Mauer" erscheint **Berlin Connection**, das in der Zeit des Mauerfalls spielt. Diese verworrene und aufregende Detektivgeschichte hat fast schon dokumentarischen Charakter und beschäftigt sich mit Kidnapping, Stasi-Offizieren und der Plutoniummafia. Eine absolut abgedrehte und kaum in Worte zu kleidende Story hat **Shine**, das sich am ehesten noch als Musik-Adven-

Rollenspiele

Rollenspiele waren auf der ECTS spärlich gesät. Einziges Highlight: die spielbare Version von **Stonekeep** (Preview in dieser Ausgabe). Mike Singleton arbeitet mit für Psygnosis mit Hochdruck an **Ring Cycle**, einem Rollenspiel das Lords of Midnight 3 verdammt ähnlich sieht, aber musikalisch (Wagner-Musik direkt von CD) wesentlich besser ist. Mindscape kooperiert mit Games Workshop bei der Produktion von **Warhammer**. Bei dieser Brettspielkonvertierung können 25 verschiedene Units befehligt werden. Das Spiel läuft in Echtzeit ab, d. h. wie bei Command & Conquer und Z sind schnelle Reaktionen erforderlich. **Entomorph** ist nach Thunderscape das zweite Spiel aus der „World of Aden". Spielerisch lehnt es sich aber nicht an Ravenloft und Konsorten an, sondern wirkt wie ein Nachfolger zu Dark Sun bzw. Al-Qadim. Interplay zeigte mit einer Rohversion eines Rollenspiels, wie man sich **AD&D-Spiele** in der Zukunft vorstellen muß: mit einer verbesserten Descent-Engine, die mit phantastischen Lichteffekten aufwartet, können Sie nun durch dunkle Gänge schleichen.

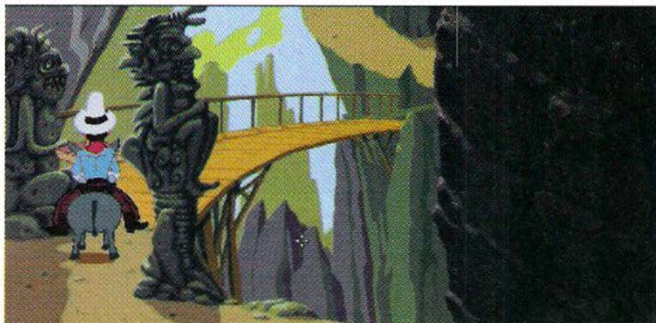


Ein Rollenspiel mit Descent-Engine: Interplay macht`s möglich!

Coming Soon

Titel	Hersteller	erscheint...
Deathkeep	Mindscape	Dezember
Deathtrap Dungean	Domark	Frühjahr 96
Dragon Dice	Interplay	Frühjahr 96
Entomorph	Mindscape	Dezember
Ring Cycle	Psygnosis	November
Warhammer	Mindscape	Dezember

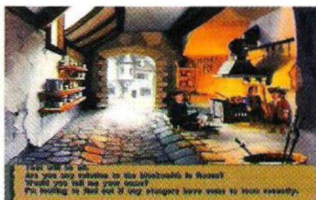
morrow



Wie einst Lucky Luke müssen Sie bei Three Skulls zahlreiche Abenteuer bestreiten (oben); Berlin Connection verzichtet auf Videosequenzen und präsentiert stattdessen qualitativ hochwertige digitalisierte Bilder.







Three Musketeers von U.S. Gold (unten) und Synergist (oben).

ture beschreiben läßt. Schließlich lieferten die Heavy Metal-Newcomer Schweisser die passende Hintergrundmusik. Die Merit Studios bringen im Dezember ein Cartoon-Adventure namens **Double Trouble**. Sie schlüpfen in die Rolle von Bud Tucker, der die Entführung eines exzentrischen Professors und den Diebstahl des duotronischen Replikators (?) aufdecken muß.

Coming Soon

Titel	Hersteller	erscheint...
Aliens	Mindscape	Frühjahr 96
Bad Day on the Midway	Inscape	Oktober
Berlin Connection	The Red Balloon	Dezember
Congo	Viacom New Media	Dezember
Double Trouble	Merit Studios	Dezember
Down in the Dumps	Philips Media	Sommer 96
Millennia: Altered Destinies	Gametek	November
Orion Burger	Sanctuary Woods	November
Ripper	Gametek	Frühjahr 96
Shine	The Red Balloon	Dezember
Star Control 3	Warner Interactive	Frühjahr 96
Star Trek: Deep Space Nine	Viacom New Media	Frühjahr 96
Synergist	21st Century	Frühjahr 96
The Adventures of A.Gent	Gametek	Oktober
The Dark Eye	Inscape	Oktober
The Riddle of Master Lu	Sanctuary Woods	Dezember
Three Skulls	Warner Interactive	Frühjahr 96

In Kürze

Konsolengigant Acclaim setzt **WWF Wrestlemania** für den PC um. Für dieses offizielle Lizenzprodukt wurden alle Stars der WWF digitalisiert und ins Spiel integriert +++ Packende Balleraction im Stil von Rebel Assault verspricht **Revolution X** mit Aerosmith; eine Automatenumsetzung, bei der mit Noten geschossen werden muß +++ **Batman Forever** war für Acclaim auf den Konsolen ein Erfolg. Jetzt wird das Jump & Run auch für den PC umgesetzt +++ **Resurrection (Cyberia 2)** erscheint noch vor Ende des Jahres. „Wer von Cyberia beeindruckt war, dem wird bei Cyberia 2 die Luft wegbleiben", meint Xatrix-Boss Drew Markham +++ **Big Red Racing** heißt das neue Projekt der Tank Commander-Macher. Im Stil von Hi-Octane können Sie über 18 Kurse brettern +++ Titus meldet sich zurück: **Metal Rage** wirkt wie eine actionlastige MechWarrior-Variante, die von bis zu vier Spielern im Netzwerk gespielt werden kann +++ Core Design präsentierte mit **Swagman** ein Action-Adventure, das aus der Vogelperspektive gespielt wird +++ **Super Bubsy**, ein sehr erfolgreiches Mega Drive-Jump&Run wird ebenfalls für den PC und Windows 95 +++ Argonaut Software entwickelt für Philips den inoffiziellen Creature Shock-Nachfolger: **Alien Odyssey** bietet wieder tolle Grafiken und simples Gomeplay +++ Gametek setzt weiter auf Auto-Action. Bei Road Warrior kämpfen Sie wieder an Bord eines Taxis gegen fiese Roboter und Androiden - diesmal aber mit feiner SVGA-Grafik.



Cyberspeed von Mindscape soll auch im Fenster für einen anständigen Geschwindigkeitsrausch sorgen.

Der neue Stern am 3D-Actionhimmel soll **Hexen** werden. Bei einer Pressekonferenz von id Software führte Jay Wilbur eindrucksvoll vor, was die verbesserte Engine zu leisten vermag. Da das Programm in Zusammenarbeit mit Raven Software entstand, wurde natürlich sehr viel Wert auf ein Rollenspiel-ähnliches Gameplay gelegt. Sie können sich deshalb zu Beginn für einen Krieger, einen Zauberer oder einen Kleriker entscheiden - jeder Charakter hat selbstverständlich verschiedene magische Fähigkeiten und Eigenschaften.

Auf dem Rennspielsektor gibt es nur wenig Neues. Lediglich die nun spielbaren Versionen von **Destruction Derby** und **wipEout** sorgten für staunende Gesichter. Daß die Umsetzung der beiden Sony PlayStation-Titel so hervorragend gelingen würde, hätte wohl niemand vermutet. Der größte Konkurrent zu wipEout könnte **Cyberspeed** von Mindscape werden. Rasante Geschwindigkeit und gutes Gameplay zeichnen dieses Produkt, daß speziell für Windows 95 entwickelt wurde, aus. Auch



Darauf warten alle Actionfans: Hexen von id Software wird sicherlich wieder ein Riesenerfolg.

Electronic Arts hat ein Windows 95-only Spiel im Programm. **Shock Wave Assault** spielt sich fast wie Rebel Assault: die Flugrichtung kann nicht beeinflußt werden, so daß man sich ausschließlich auf`s Ballern konzentrieren kann.

Firestorm (Thunderhawk 2) von Core Design könnte das Arcade-Helikopterspiel überhaupt werden und Desert Strike auf die hinteren Ränge verweisen. Einen weiten Ausblick auf das nächste Jahr gewährte Core Design mit **Tomb Raider**. Wie bei einem Rennspiel steuern Sie die Heldin aus der „Außenansicht", relativ ungewöhnlich für ein Actionspiel. Vor allem die Lichteffekte und das hervorragende Texture Mapping können schon in dieser frühen Version überzeugen. Sales Curve Interactive hat sich für **Gender Wars** die größte Schlacht aller Zeiten vorgenommen: den Kampf der Geschlechter! Alien Breed-like





Duke Nukem 3D verspricht eine revolutionäre Engine (oben), genauso wie Ruins (unten) von Apogee.

steuern Sie entweder einen Mann oder eine Frau durch 32 SVGA-Level und ballern, was die Hormonkanone hergibt. Echte 3D-Knaller erwarten uns von Apogee: **Duke Nukem 3D**, **Ruins** und **Shadow Warrior**. Das Besondere an diesen Spielen: die Engine ist sehr viel flexibler als bei anderen Vertretern dieses Genres. Beispielsweise können Sie an Bord eines Panzers durch die Gegend brausen, nach oben und unten schauen und springen. Ähnli-

Flipper

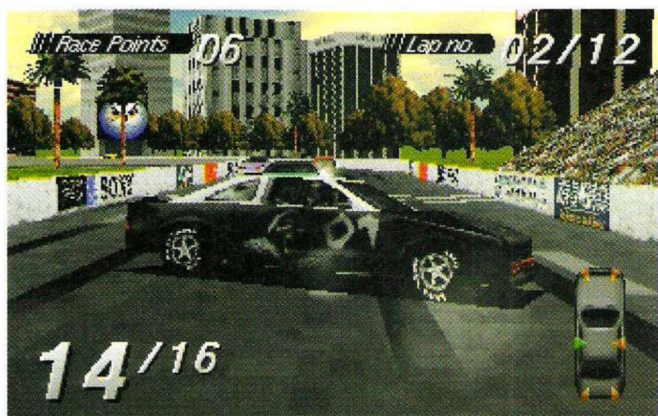
Flipperspiele ohne Ende! Gleich fünf verschiedene Programme buhlen zum Weihnachtsfest um die Gunst des Kunden. Wer das Rennen macht, ist schwer zu sagen; jeder Flipper hat seine Vor- und Nachteile. Beispielsweise haben Pro Pinball und 3D Ultra Pinball nur jeweils einen Tisch, wirken aber optisch ausgereifter und interessanter...

	Tilt!	Full Tilt!	Pro Pinball	Pinball World	3D Ultra Pinball
Hersteller	Maxis	Virgin	Empire	21st Century	Sierra
Anzahl der Tische	12	3	1	10	1
Multiball	ja	ja	ja	ja	ja
Videospielchen	ja	nein	ja	nein	nein
Betriebssytem	DOS	WIN95	DOS	DOS	WIN95

ches soll **Alien Trilogy** von Acclaim bieten. Das rasend schnelle 3D-Spiel basiert auf der gleichnamigen Filmserie und wird auch einige Szenen aus dieser zum Inhalt haben (!). LucasArts macht jetzt Origin Konkurrenz: der vielgelobte **Tie Fighter** wird in der CD-ROM-Version mit neuen Zwischensequenzen und SVGA-Grafik im Flugteil ausgestattet. „The Gameplay makes a Comeback", meint Viacom New Media und bringt mit **Zoop** einen hochkomplexen und kniffligen Tetris-Clone auf den Markt. Trotz der wenig aufwendigen Optik macht Zoop unglaublich viel Spaß und kann stundenlang begeistern. Action aus Austin: Origin werkelt zur Zeit eifrig an **Crusader - No Remorse**, einem Action-Adventure, das aus einer isometrischen Perspektive gespielt wird. SVGA-Grafiken, eine interaktive Storyline (?) und 90 Minuten superbe Videosequenzen machen das Spiel zu einem echten Ereignis.
Ein Jump & Run par excellence hat Rainbow Arts in der Mache: ausgestattet mit der offiziellen Playmates-Lizenz entwickelte das deutsche Softwarehaus **Earthworm Jim 2**, auf dem Sega Mega Drive eine absolute Kultfigur! Der Clou: Earthworm Jim 2 wird für 80 Mark ausgeliefert - inklusive Earthworm Jim 1! Dagegenzuhalten versucht Activision, die ebenfalls an einem Earthworm Jim-Jump & Run arbeiten. Allerdings wird diese Version für Windows 95 erscheinen!

Mit Thexder erscheint Sierras erstes Jump & Run, das allerdings auch einige strategische Elemente zu bieten hat (rechts); Die PC-Version von Destruction Derby sieht der Playstation-Variante zum Verwechseln ähnlich.





Coming Soon

Titel	Hersteller	erscheint...
Crusader: No Remorse	Origin	November
Cyberspeed	Mindscape	Dezember
Destruction Derby	Psygnosis	November
Firestorm	Core Design	November
Gender Wars	Sales Curve	November
Hexen	id Software	November
Shellshock	Core Design	Oktober
Shock Wave Assault	Electronic Arts	November
Tomb Raider	Core Design	Sommer 96
wipEout	Psygnosis	November
XS: Shield Up	Sales Curve	Frühjahr 96
Zoop	Viacom New Media	Dezember







Heroes of Might & Magic erinnert ein wenig an japanische Konsolenrallenspiele (links); der Actionteil von Red Ghost greift auf die Lords of Midnight-Engine zurück (Mitte); Metal Lords beschäftigt sich wie viele Spiele mit stahlharten Kampfrobotern (rechts).



Als Strategiespiel kann Metaltech schon eher überzeugen (links); Empire 2 von New World Computing spielt in vier verschiedenen Epochen (unten).



Freunden des gepflegten Strategiespiels stehen rosige Zeiten bevor. Mindscapes **Steel Panthers** verspricht eine Schlachtensimulation im klassischen Stil zu werden. Acht Kampagnen und über 40 historische Missionen, die in der Zeit von 1939 bis 1945 angesiedelt sind, sollten neben dem integrierten Missioneditor für eine Weile an den Bildschirm fesseln. Darüber hinaus scheint die Veröffentlichung von **Allied General** (Panzer General 2) noch in diesem Jahr zu klappen. Hier stehen drei Kampagnen, 35 Szenarien und ebenfalls ein Missioneditor zur Verfügung. Da Allied General unter Windows 95 läuft, kann außerdem per E-Mail gegen einen menschlichen Mitspieler angetreten werden.

Sanctuary Woods entwickelt momentan **Lion,** den direkten Nachfolger zu Wolf. Sie schlüpfen in die Rolle eines Löwen, der sich durch 20 vorgegebene Szenarien schlagen muß - entweder als Einzelgänger oder als Anführer eines Rudels. Wer auf ausgeklügelte Science Fiction-Storys steht, wird **This Means War** in sein Herz schließen: bei diesem Endzeitspiel von MicroProse werden Sie in eine Zukunft versetzt, die nur Mad Max gefallen würde. Aus einer isometrischen Sicht, die durch die SVGA-Darstellung einen phantastischen Eindruck hinterläßt, müssen Sie sich durch 41 Levels schlagen. Sierra baut auf die Metaltech-Serie. **Mit Metal Storm** erscheint gegen Ende des Jahres ein Strategiespiel, in dem man wieder Roboterscharen über den Bildschirm hetzen muß. Diesmal handelt es sich aber um ein reinrassiges Strategiespiel. In direkter Konkurrenz zu diesem Produkt steht **Metal Lords** von New World Computing, das sich mit der gleichen Thematik beschäftigt, aber leider keine SVGA-Grafik zu bieten hat. Echte Strategiefans werden sich auf **Empire 2** freuen; den Vorgänger bezeichnen viele als den Urvater aller Strategiespiele. Diesmal können Sie in vier völlig verschiedenen Epochen (Antike, Mittelalter, Gegenwart, Zukunft) kämpfen. Netzwerkfunktion ist

Wirtschaftssimulationen

Ein Programm, auf das wohl viele sehnsüchtig warten, ist **Die Siedler 2 (Die Römer)** von Blue Byte. Als Anführer eines gestrandeten Volkes müssen Sie versuchen, ein mächtiges Imperium aufzubauen und schließlich auch gegen Angreifer zu verteidigen. Unter Auflösungen von 640x480 bis 1.280x1.024 können Sie bis zu 65.000 Untertanen bei ihrer Arbeit zusehen. Ebenfalls aus deutschen Landen: **Mad TV 2**! Auch der Nachfolger wird durch witzige Texte und gutes Gameplay überzeugen, aber darüber hinaus wunderschöne SVGA-Grafiken bieten.

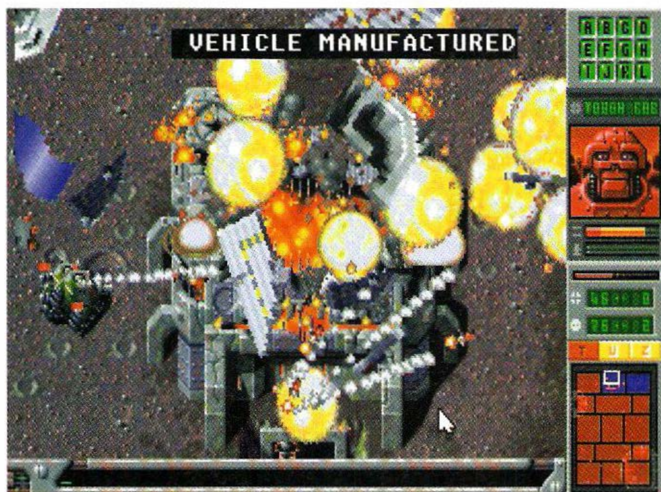
Echte Konkurrenz zu Ascons Pole Position scheint der **Grand Prix Manager** von MicroProse zu werden: als Besitzer eines Rennstalls müssen Sie sich um Sponsoren, Finanzen, Rennwagendesign und Taktiken kümmern, um an der Spitze zu fahren. Grand Prix Manager läuft komplett unter Windows und kann zu zweit per Modem oder Nullmodem gespielt werden. Darüber hinaus wird bei MicroProse an **Transport Tycoon Deluxe** gearbeitet, das vier neue Welten, neue Features und den bereits bekannten World Editor enthalten soll. Daß das liebe Geld auch in der Zukunft eine dominierende Rolle spielen wird, zeigt **Space Bucks** von Sierra. Als Präsident einer interstellaren Spedition müssen Sie Handelsrouten aufbauen und neue Planeten entdecken.



Da sollten Sie schon einmal die Lachmuskeln trainieren. Mad TV 2 wird sie mit Sicherheit strapazieren.

Coming Soon

Titel	Hersteller	erscheint...
Die Siedler 2 (Die Römer)	Blue Byte	Oktober
Grand Prix Manager	MicroProse	Dezember
Mad TV 2	Greenwood	Dezember
Transport Tycoon Deluxe	MicroProse	November
Space Bucks	Sierra	Oktober



Die Bitmap Brothers machen Westwood Konkurrenz. Z bietet im Gegensatz zu Command & Conquer sogar eine SuperVGA-Option.

natürlich Ehrensache. Außerdem neu im Strategiebereich: Cyberjudas (ein politische Strategiespiel in der Gegenwart), Heroes of Might & Magic (ein Strategiespiel, das auf dem bekannten Rollenspiel basiert) und Red Ghost (ein Spiel rund um das Söldnerleben; mit Actionteil). Das absolute Highlight auf der ECTS war jedoch Z von den Bitmap Brothers. Dieses Echtzeit-Strategiespiel bietet satte 25 Levels auf fünf verschiedenen Planeten, fünf Roboterarten, die bis zu 40 mitreißende Aktionen ausführen können und mit 2.000 Frames animiert sind, und 13 spektakuläre Waffensysteme, die für gleißende Explosionen sorgen. Auf den ersten Blick wirkt Z wie ein Ableger von Command & Conquer. Beim näheren Hinsehen entdeckt man allerdings schnell, daß Z sehr viel actionreicher und damit auch packender ist. Ein Leckerbissen für alle Besitzer eines schnellen Rechners: im Gegensatz zu Command & Conquer wurde Z eine SVGA-Option spendiert, die für größere Übersicht bei den hitzigen Schlachten sorgt.



Eric Matthews (Bitmap Brothers): „Ich verstehe nicht, warum bei Strategiespielen immer Blut fließen muß. Bei Z gibt's auch große Explosionen, Panzer und Geschütztürme, aber es ist nicht so brutal wie andere Spiele!"

Coming Soon

Titel	Hersteller	erscheint...
Allied General	Mindscape	Dezember
Empire 2	New World Computing	Dezember
Escolation	Gametek	November
Lion	Sanctuary Woods	Dezember
Metal Lords	New World Computing	Frühjahr 96
Metal Storm	Sierra	Dezember
Steel Panthers	Mindscape	Dezember
This Means War	MicroProse	Oktober
Z	Renegade	November



MicroProse ist zurück! So lassen die Ereignisse im Bereich der Simulationen wohl am besten beschreiben. Gleich drei hitverdächtige Neuveröffentlichungen stehen bei MicroProse bis Ende des Jahres an. Allem voran natürlich **F1GP2** von Geoff Crammond. Die erste spielbare Version überzeugte durch realistisches Fahrverhalten und mit viel Liebe zum Detail gezeichnete Rennboliden, die mit feinen Texturen belegt worden sind. Auch am Gameplay wurde kräftig gefeilt: jetzt sind nicht nur plötzliche Wetterwechsel möglich, auch die Computerpiloten reagieren sehr viel menschlicher und damit auch impulsiver. Außerdem wurde die offizielle Formel 1-Lizenz erworben, um alle Fahrernamen und sämtliche Kurse der aktuellen Saison benutzen zu dürfen. Ebenfalls mit dem Rennsport beschäftigt sich **Virtual Karts**. Im Gegensatz zu Super Karts von Virgin ist MicroProses Variante eine Ecke realistischer und verfügt über flotte SVGA-Grafik mit Texture Mapping. Im Netzwerk sicherlich ein Riesenspaß! Das heißerwartete **Top Gun: Fire at Will** wird nun im November erscheinen, da noch einige zusätzliche Videosequenzen (neben den Originalszenen aus dem gleichnamigen Film mit Tom Cruise) abgedreht werden mußten. Die Simulation konzentriert sich auf den guten, alten Dogfight, überflüssige strategische Elemente müssen also nicht befürchtet werden. Gespielt wird in einem packenden Storymode à la Strike Commander, allerdings besteht auch die Möglichkeit, per Modem oder Nullmodem gegen einen menschlichen Piloten anzutreten.

Grafisch weniger beeindruckend, dafür aber extrem realistisch ist **SU-27 Flanker** von Mindscape. Die von einem russischen Team entwickelte Simulation greift leider auf altertümliche Polygongrafiken zurück,





Phantastische Spielbarkeit gepaart mit SVGA-Pracht: Silent Hunter von Mindscape (oben)! Mit Schleichfahrt erscheint Blue Bytes erstes 3D-Action-Adventure, das komplett unterwasser spielt (links).

Sportsimulation

Im Bereich der Sportspiele und -simulationen scheint Electronic Arts auch in der Zukunft die Nase vorn zu haben. Mit **NBA Live 96**, **FIFA Soccer 96**, **Madden NFL 96** und **NHL 96** (PC GAMES berichtete in Ausgabe 9/95) stehen noch vor dem Weihnachtsfest gleich vier potentielle Referenzanwärter auf dem Programm. Sierra geht mit **Outdoor Sportsman - Trophy Boss** in eine Richtung, die zuvor nur Amtex mit Gone Fishing einzuschlagen wagte: diese Simulation beschäftigt sich mit dem Angelsport! Im schicken SVGA-Look unter Windows 95 können maximal zwei Spieler (warum keine Netzwerk-Option?) gegen den Computergegner antreten und an stilechten Turnieren teilnehmen. Um hier erfolgreich zu sein, müssen Sie sich zunächst über die Beschaffenheit des Sees (neun stehen insgesamt zur Auswahl), die Wetterlage und andere Details informieren. Ein Golfspiel, das aufgrund der etwas schlichten Grafik auch bei SingleSpeed-Laufwerken schnelle Ladezeiten garantiert, ist **Hole in One** von Gametek. 18 anspruchsvolle Löcher, sieben verschiedene Kameras und eine Wiederholungsoption sollen Hole in One von PGA 486 und Links 386pro abheben. Einen absoluten Leckerbissen für alle Fußballfans hat Sensible Software in Vorbereitung: **Sensible World of Soccer** ist eine leicht verbesserte Version des bekannten Sensible Soccer, das aber über rund 4.000 Fußballmannschaften, mehr als 24.000 Original-Spieler und einen interessanten Managementteil verfügt.



John Hare (Sensible Software): „Unser nächstes Fußballspiel wird über gerenderte Spieler und ein gutes Dutzend Kameraperspektiven verfügen!"

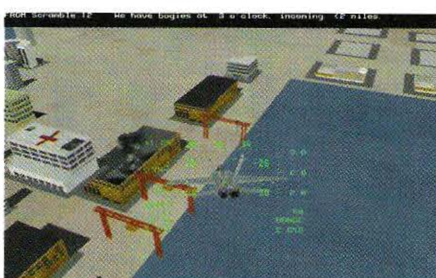
Coming Soon

Titel	Hersteller	erscheint...
FIFA Soccer 96	Electronic Arts	November
Hole in One	Gametek	Oktober
Madden NFL 96	Electronic Arts	November
NBA Live 96	Electronic Arts	Dezember
NHL 96	Electronic Arts	Oktober
Sensible World of Soccer	Sensible Software	November
Trophy Boss	Sierra	Oktober









Navy Strike wird von Rowan Software komplett überarbeitet, und Dawn Patrol Head-to-Head beinhaltet einige nette neue Features (links). Virtual Karts überzeugt durch flotte SVGA-Grafik und realistisches Fahrverhalten (unten).



so daß lediglich echte Flugfans auf ihre Kosten kommen werden. Weitere Neuheiten: **Jet Fighter 3** von Mission Studios bekommt ein Virtuelles Cockpit, das sowohl mit als auch ohne VR-Brille genutzt werden kann. **Confirmed Kill** von Domark soll im Frühjahr den On-line-Spielemarkt revolutionieren. Über das Internet können Sie mit Piloten aus aller Welt in Kontakt treten und in die Lüfte gehen. Bryan Walker, ein Ex-Helikopter-Pilot, übernimmt für Domark das Design und die Produktion von **AH-64 Apache**. Diesen Hubschrauber hat Walker bei der Operation Desert Storm selbst geflogen!

Noch zwei Meldungen in Bezug auf Flugsimulationen: Empire bringt eine stark verbesserte Version von **Navy Strike** auf den Markt. Sowohl Gameplay als auch Grafik sollen komplett überarbeitet werden. Außerdem wartet auf Besitzer von **Dawn Patrol** eine attraktive Patch-Disk: die Diskette wird einen Head-to-Head-Modus (Modem oder Nullmodem), Q-Sound (räumliche Fluggeräusche) und eine Verbesserung der künstlichen Intelligenz beinhalten.

Die U-Boot-Simulation **Silent Hunter** von Mindscape nimmt immer konkretere Formen an: neben der ausgezeichneten SVGA-Grafik beinhaltet das Spiel nun zahlreiche Optionen, die das Spiel für Einsteiger (mit Computerunterstützung) und Profis (ohne Unterstützung) interessant machen. 40 verschiedene Schiffe, neun Patrouillenzonen mit zwei Millionen Quadratmetern und alle U-Boote der US Navy können wahrscheinlich wochenlang motivieren. **Schleichfahrt** von Blue Byte widmet sich zwar einem ähnlichen Thema, spielt aber in der Zukunft: nach einer atomaren Katastrophe hat es sich der klägliche Rest der Menschheit unter Wasser gemütlich gemacht. Ihre Aufgabe besteht nun darin, mit über 100 beteiligten Personen zu kommunizieren, um mehr über die Zukunft der Erde herauszufinden. Dabei bleiben actiongeladene Unterwasserschlachten aus der Ich-Perspektive (SVGA-Grafik) nicht aus, so daß Sie ständig auf die Bewaffnung Ihres U-Bootes achten müssen. 30 Waffensysteme stehen dazu zur Verfügung.

Command: Aces of the Deep von Sierra ist auf dem ersten Blick nicht mehr als eine verbesserte Windows 95-Version des bekannten AOTD. Allerdings wurde der Simulation als „kleines Feature" eine Spracherkennung spendiert. Wenn Sie also „Dive" rufen, taucht das U-Boot; rufen Sie „Fire Torpedo", so wird ein Torpedo abgefeuert. Vorausgesetzt wird selbstverständlich ein an eine Soundkarte angeschlossenes Mikrofon.



Trotz gewöhnlicher VGA-Auflösung macht Jet Fighter 3 rein optisch einen einwandfreien Eindruck.

Coming Soon

Titel	Hersteller	erscheint...
AH-64 Apache	Domark	Frühjahr 96
Command: Aces of the Deep	Sierra	Oktober
Confirmed Kill	Domark	Frühjahr 96
Dawn Patrol: Head2Head	Empire	November
Fighter Duell	Philips	November
Formula 1 Grand Prix 2	MicroProse	November
Navy Strike	Empire	Dezember
Schleichfahrt	Blue Byte	Frühjahr 96
Silent Hunter	Mindscape	November
Su-27 Flanker	Mindscape	Dezember
Top Gun: Fire at Will	MicroProse	November
Virtual Karts	MicroProse	Oktober







TFX: EF 2000

Top Fun

Are you ready to fly? Der Nachfolger zum Vektor-Überflieger TFX von Digital Image Design (DID) wird noch in diesem Jahr Premiere feiern. Die Redaktions-Besatzung testete eine weit gediehene Beta-Version des „fliegenden Engländers" und berichtet von den ersten Kampfeinsätzen im neuen Eurofighter 2000.



Beim Anblick der phantastischen Landschaftsgrafik vergißt man beinahe, daß wenige Kilometer Luftlinie entfernt bereits die ersten Feinde lauern (oben). Vor jeder Mission wird Ihnen eine detaillierte Karte mit allen eventuellen Waypoints präsentiert (unten).

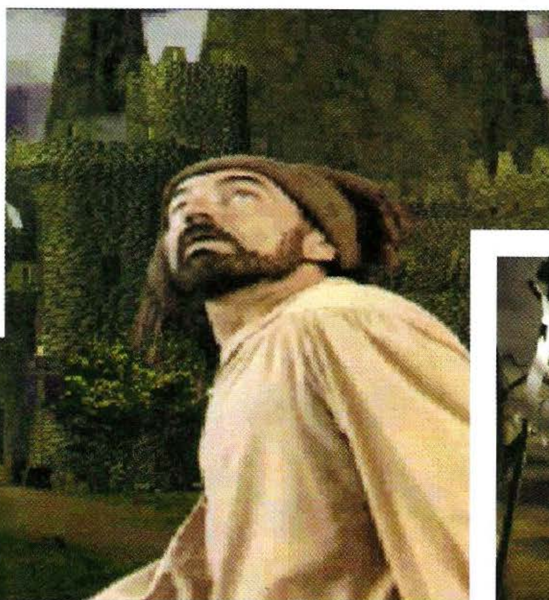
Das Tactical Fighter Experiment (kurz: TFX) ist offensichtlich geglückt: Dank pfeilschneller 3D-Grafik und ausgeklügelter Missionen schwirrte der von Ocean gepublishte Flugsimulator geradewegs in die oberen Regionen der Verkaufs-Charts. Eine Weiterentwicklung der vielgelobten Engine werkelte Anfang 1995 auch im Weltraum-Actionspiel Inferno vom gleichen Hersteller. Mit EF 2000 wenden sich Shaun Hollywood und seine Kollegen wieder dem Simulations-Genre zu und vollziehen gleichzeitig den Schritt in Richtung SVGA: Zwar kann das CD-ROM-Only-Programm auf langsamen Rechnern nach wie vor im VGA-Modus betrieben werden, aber wer einmal das hochauflösende Fluggefühl auf Pentium-Systemen erlebt hat, kehrt danach nicht mehr freiwillig zur 320 x 200 Pixel-Grafik zurück. Auf den ersten Blick fallen einem die extrem feinen und daher realistisch wirkenden Texturen auf, mit denen die Gebirgszüge, Städte, Täler und Meere überzogen wurden. Auch im Cockpit erspäht man Details noch und nöcher: Die Displays (Radar, Höhenmesser usw.) dienen nicht nur der Dekoration, sondern zeigen die tatsächlichen Werte an. Geflogen wird vorwiegend in Skandinavien und auf dem Balkan, so daß Sie z. B. Fjorde, Bergmassive und viel Wasser zu sehen bekommen - nach Angaben von DID können Sie theoretisch vier Millionen Quadratkilometer Luftraum durchqueren. Auf dem Einsatzplan stehen wie beim Vorgänger Dutzende von Bodenbombardements, Dogfights, Eskorten und Luftkämpfen. Mehrere Trainings-Einheiten im Simulator machen Sie mit den essentiellen Vorgängen, also Start, Landung oder dem Gebrauch der Waffensysteme, vertraut. Mittels üppiger Options-Menüs läßt sich jede einzelne Mission Ihren persönlichen Vorlieben anpassen: Tageszeit, Wetter, Sichtverhältnisse, Einsatzgebiet und vieles mehr dürfen Sie selbst konfigurieren.
Durchstarten wird der Eurofighter 2000 nicht vor Ende 1995 - dann allerdings mit einem bereits definitiv zugesagten Netzwerk-Modus: Falls Ihnen die künstliche Intelligenz der Computer-Gegner in ihren MiGs keine Herausforderungen mehr bietet, können Sie gegen bis zu sieben menschliche Piloten in die Schlacht donnern.

Petra Maueröder ■



Der Kampfjet wird auf die gleiche komfortable Art und Weise mit Waffen bestückt wie bei TFX (links). Auf Tastendruck schweift der Blick des Piloten auf den bordeigenen Radar, auf dem sich Gegner leicht ausmachen lassen (unten).






Stonekeep

Ultimate Underworld

Die Chancen stehen gut, daß Interplays Stonekeep in den nächsten Messe-Berichten aus Los Angeles und London NICHT mehr auftauchen wird. Der Grund: Die Programmierer sind mit ihren Nerven vermutlich genauso am Ende wie mit den Arbeiten an diesem langerwarteten Rollenspiel. Eine spielbare Beta-Version gewährte uns erste Eindrücke von der gerenderten Dungeon-Pracht.

Reine Gewöhnungssache: Inzwischen ist es allgemein üblich, daß ein Spiel regelmäßig von einem geplanten Veröffentlichungs-Termin zum nächsten verschoben wird. Noch recht frisch sind beispielsweise die Erinnerungen an Origins Action-Flugsimulator Strike Commander, bei dem die Erwartungshaltung schon jahrelang im voraus durch seitenlange Previews künstlich gepusht wurde. Daß daraus letztlich ein außergewöhnlich gutes Programm geworden ist, rechtfertigte die ewige Warterei und stellte sowohl die Käufer und die Fachpresse als auch Chris Roberts samt seinem Brötchengeber zufrieden. Wie jeder Hersteller, der etwas auf sich hält, laboriert auch Interplay an mehreren solchen vermeintlich hoffnungslosen Fällen. Dungeon Master 2 wurde vor einigen Monaten für marktreif befunden, und auch Stonekeep wird in Kürze erscheinen - und zwar ausschließlich auf CD-ROM.

Impressionen aus dem Stonekeep-Intro mit animierten Kulissen und lebensecht einkopierten Schauspielern (linke Seite). Gleiches gilt für die Kämpfe im Dungeon - hier wird gerade eine Meinungsverschiedenheit mit zwei Goblins bereinigt (oben). Ein Spiel mit Überraschungs-Effekten - was wohl passiert, wenn man den Hebel betätigt (rechts oben)?

Was bisher geschah ...

Nach der Installation darf man ein mehrminütiges Intro mit digitalisierten Schauspielern und gerenderter Dekoration bewundern, das die Hintergrund-Story schildert: Jüngling Drake verbringt seine Teenager-Zeit auf Schloß Stonekeep und vergnügt sich mit improvisierten „Drachen-Kämpfen", bei denen sein zotteliger Hund als Ungeheuer herhalten muß. Just in einem dieser vergnügten Momente scheint wie aus heiterem Himmel der Weltuntergang über Stonekeep hereinzubrechen: Mensch und Tier kommen in dem Inferno um, und das Königreich wird dem Erdboden gleichgemacht. Nur Drake überlebt, weil er im letzten Augenblick unter den voluminösen Umhang einer mysteriösen Gestalt gezerrt wird. Zehn Jahre später kehrt er an diesen Ort zurück und wird von überirdischen Mächten beauftragt, das Stonekeep-Imperium zu erlösen.

Step by Step

Bei Stonekeep bewegen Sie sich nicht in Ultima Underworld-Manier frei im Dungeon, sondern Sie marschieren wie bei Eye of the Beholder etappenweise durch die komplett gerenderten VGA-Gänge und drehen sich in 90°-Schritten. Wenn Sie auf Ihrer Tour einen Helm oder ein schickes Leder-Wams finden, können Sie sich sukzessive von Kopf bis Fuß einkleiden. Andere Accessoires, z. B. Schriftrollen, Säbel, Äxte, Steine, Schädel, Pfeile oder nahrhafte Wurzeln, wandern zunächst ins Inventory und kommen bei Bedarf zum Einsatz. Die Türen öffnen sich entweder automatisch oder werden mit dem entsprechenden Schlüssel geknackt. Recht vielversprechend erscheinen auch Hebel, Schalter, Ringe und lose Mauersteine, an denen man erwartungsvoll ruckelt - natürlich nicht, ohne vorher

Read me

Neben dem unbegrenzt aufnahmefähigen Inventory besitzen Sie ein schlaues Buch, das für Sie freundlicherweise das Automapping übernimmt und gefundene Runen auflistet, mit denen Zaubersprüche ausgelöst werden.





The Making Of Stonekeep

Bevor die Kostüme und Masken für die einzelnen Charaktere angefertigt wurden, skizzierten die Spiel-Designer ihre Vorstellungen mit Bleistift und Papier. Schon in diesem Stadium wurde festgelegt, welche Requisiten die Figuren bei sich tragen und wie sie sich in bestimmten Situationen verhalten. Auch für die Zwischensequenzen wurde ein solches Storyboard angelegt.

prophylaktisch den Spielstand gesichert zu haben.

Pfui Spinne!

Gekämpft wird selbstverständlich in Echtzeit, indem Sie den Goblins, Skeletten oder Spinnen per linkem bzw. rechtem Mausklick eins über die Rübe ziehen; anhand der roten bzw. grünen Blutspritzer können Sie erkennen, ob Sie getroffen haben. Unterlegt wird das Gemetzel mit recht beeindruckenden Stereo-Soundeffekten (Beispiel: Schwert zischt von links oben nach rechts unten) und einer gewaltigen Orchester-Musik. Wenn die beiden Parteien vor dem ersten Hieb noch ein Schwätzchen halten wollen, geschieht dies per feinster Sprachausgabe.

Bei den Gegnern handelt es sich überwiegend um gefilmte Darsteller in entsprechenden Kostümen. Diese Szenen wurden wie gehabt im Blue Screen-Verfahren realisiert, wodurch die Bewegungen der einzelnen Figuren einen erstaunlich naturgetreuen Eindruck machen. Gelegentlich treten Sie auch gegen animierte und sehr plastisch wirkende 3D-Geschöpfe im Creature Shock-Stil an: Perfekt gerenderte Fabelwesen winden sich unter ihren Schwerthieben und weichen geschickt aus.

Im Gegensatz zu anderen Dungeon-Rollenspielen wird die Fullscreen-Ansicht nicht durch Menüs, Charakterwerte und ähnliche Anzeigen verdeckt. Stattdessen kommen Inventory und Zauberbuch nur zum Vorschein, wenn man mit der Maus an den Rand des Bildschirms stupst.

Petra Maueröder ■

Ihre Kontrahenten wehren sich sowohl mit irdischen (Äxten, Degen usw.) als auch mit okkulten Waffen.

Yoda sah auch schon mal besser aus: Würden Sie diesem freundlichen Herrn eine Waschmaschine abkaufen?

Unser erster Eindruck

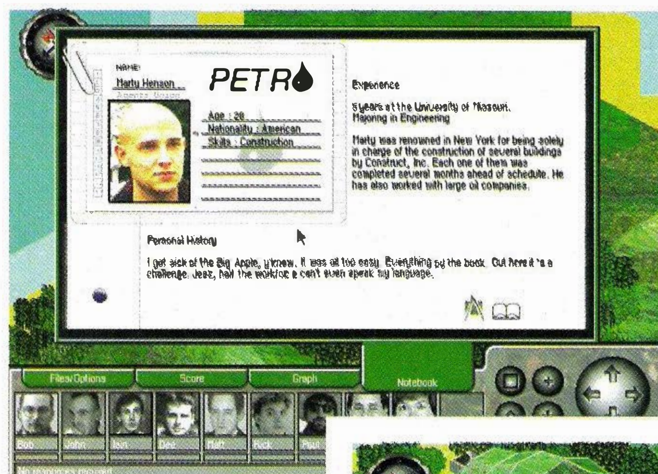
„Wenn Stonekeep zu Weihnachten nicht fertig ist, wird es eingestellt!" - so schallte es regelmäßig durch die Interplay-Messestände. Alles leere Drohungen! Stonekeep kommt - mit all den Features, die von Anfang an eingeplant waren. Was es bislang nur in Form von Presse-Mitteilungen und hübschen Artworks zu sehen gab, wurde tatsächlich in die Praxis umgesetzt. Wir konnten uns in tagelangen Streifzügen durch die ersten Levels von dem intuitiven und unkomplizierten Interface überzeugen. Auch in Sachen 3D-Grafik, Animationen und Musik scheint es derzeit kein Rollenspiel zu geben, das Stonekeep auch nur annähernd das Wasser reichen könnte - allein das Intro flimmerte unzählige Male über die Redaktions-Bildschirme.
Was die 13 Levels hinsichtlich der Spieltiefe hergeben, wird sich freilich erst in einem intensiven Test zeigen: Unsere Rollenspiel-Party hat bereits die Ränzlein geschnürt, um demnächst in den Verliesen nach dem Rechten zu schauen.

SimIsle

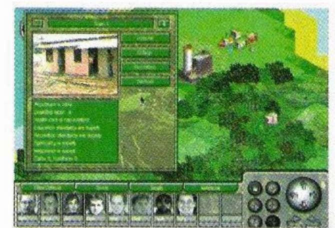
Last Minute

Auch vor den französischen Atomtests im Südpazifik waren die paradiesischen Atolle dort ein heikles Thema für Ökologen und Wirtschaftspolitiker. Wie bestellt bringt Maxis jetzt eine Wirtschafts- und Ökologie-Simulation auf den Markt, die sich den Problemen dieser Inselstaaten widmet.

SimCity-Freaks, die nach neuen Herausforderungen suchen, konnten sich an den zuletzt bei Maxis erschienenen Simulationen nur selten ergötzen: entweder richteten sich die Neuerscheinungen an ein jüngeres Publikum - wie Sim Town - oder waren in ihrer Grundidee so stinklangweilig, daß man beim besten Willen - siehe SimTower - keinen anhaltenden Spaß daran finden konnte. Mit SimIsle schlägt der englische Hersteller jetzt wieder die Richtung ein, in die auch SimCity ging: es geht darum, ein komplexes System aus wirtschaftlichen und ökologischen Zusammenhängen zu durchschauen und entsprechend überlegt zu handeln. In SimIsle verschlägt es den Spieler diesmal in die Tropen, wo er als Herrscher über verschiedene kleine Inselreiche bestimmte Aufgaben zu erfüllen hat. Die Missionsziele halten sich im Rahmen von Szenarien, die auch in der Realität denkbar sind: beispielsweise gilt es, bestimmte bedrohte Tierarten durch Aufzucht und Export in westliche Länder vor dem Aussterben zu retten. Aber auch politische und wirtschaftliche Ziele sind zu verfolgen. Der Tourismus muß angekurbelt werden, einheimische Bauern müssen soweit ausgebildet werden, daß sie auch ohne den Anbau von Drogen-Rohstoffen überleben können, und manche regenbewaldete Eilande



Die Arbeit machen Sie in SimIsle nicht alleine, sondern mit tatkräftiger Hilfe Ihrer Spezialisten. Anhand von Karteikarten der jeweiligen Fachleute können Sie den richtigen Mann für die richtige Aufgabe bestimmen.



Die Inselstaaten sind zu Spielbeginn überwiegend mit tropischem Urwald bedeckt. Nachdem Sie die Wirtschaft in Gang gebracht haben, gehören allerdings auch Bergwerke und Industrie-Komplexe zum Inselbild.



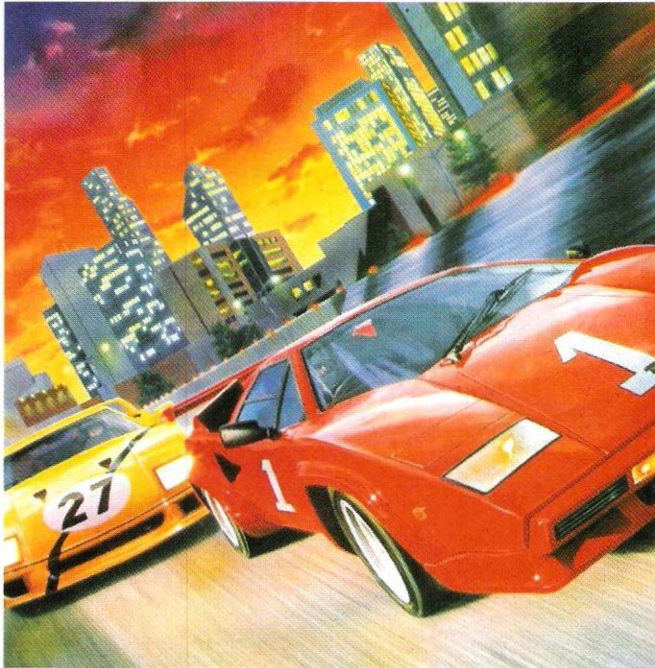
müssen durch den Aufbau einer überlebensfähigen Exportwirtschaft soweit gebracht werden, daß sie nicht als „riesige Golf-Areale in die Hände ausländischer Multimillionäre fallen". Der Spieler verfügt zu Beginn jeder Mission über ein gewisses Startkapital und eine Reihe von spezialisierten Mitarbeitern, die ihm bei der Aufwirtschaftung zur Hand gehen. Je nach deren individuellen Fähigkeiten können diese sich mit dem Aufbau von Industrieanlagen, der Ausbildung der Einheimischen oder ökologischen Projekten widmen. Der Spieler entscheidet, wie lange sich welcher seiner Fachleute mit einem bestimmten Projekt beschäftigt. Oft müssen mehrere, teils auch konkurrierende Ziele verfolgt werden: die Zufriedenheit der Bürger steigt mit dem Grad der Ausbildung, der Industriegüter- und Gesundheitsversorgung, sinkt aber mit steigender Umweltverschmutzung und Waldrodung - SimCity-Spieler kennen dieses alte Problem ja bereits. Technisch präsentiert sich das Spiel mit Super VGA-Grafik, zahlreichen Videoclips und einem hörenswerten CD-Soundtrack. Insgesamt stehen dem Spieler 25 vorgefertigte Szenarien zur Auswahl, die im Schwierigkeitsgrad von einfachen Tutorial-Leveln bis zur Könnerstufe reichen. Mit der endgültigen Version ist bis zum Erscheinen der nächsten PC Games zu rechnen.



Thomas Borovskis ■

Bleifuß

Tage des Donners



Während die ganze Welt noch erste Bilder von Formula One Grand Prix 2 bestaunt, setzt Virgin schon jetzt einen Meilenstein, an dem sich künftige Autorennspiele erst einmal messen müssen. Bleifuß - eine Rennspiel-Simulation, an der parallel bis zu acht Spieler teilhaben können und die noch im November dieses Jahres erscheinen soll, schickt sich an, das Niveau von 32 Bit-Konsolenspielen zu erreichen.

Flüssig gleitet ein Flugzeug über den blauen, mit Wolken verzierten Himmel. Das sommerliche Szenario spiegelt sich in der Heckscheibe Ihres - deutlich als solcher erkennbaren - Porsche wieder, während Sie und Ihre Gegner sich mit eingelegtem Gang auf den Start vorbereiten. Ein grünes Signal gibt den Start frei, und der ganze Pulk prachtvoll verzierter Sportwagen setzt sich in Bewegung. Traumhaft, nicht wahr? Falls Sie so etwas noch nicht erlebt haben, dann sollten Sie es jetzt tun! Starten Sie einfach das Bleifuß-Demo auf der PC Games Cover-CD-ROM bzw. Coverdisk und überzeugen Sie sich selbst davon, was uns noch im November erwarten wird. Bleifuß zieht mit Vollgas an allem vorbei, was bisher am PC zu sehen war. Offensichtlich haben die Programmierer hier Register gezogen, von deren Existenz man bis jetzt noch nichts wußte: Alle Fahrzeuge sind mit hochauflösenden Texturen überzogen, Leitplanken und Brückenpfeiler sind mit Reklametafeln verziert, und links und rechts der Rennstrecke ziehen mit rasender Geschwindigkeit Hochhäuser, Zuschauertribünen und bunt gemischte Vegetation vorbei. Wenn wir Ihnen jetzt noch erzählen, daß sich das Ganze genauso gut steuern läßt wie das legendäre F1 Grand Prix und gepackt als Demoversion auf eine einzige HD-Diskette paßt, halten Sie uns vielleicht für verrückt. Zum Glück verhält es sich anders.

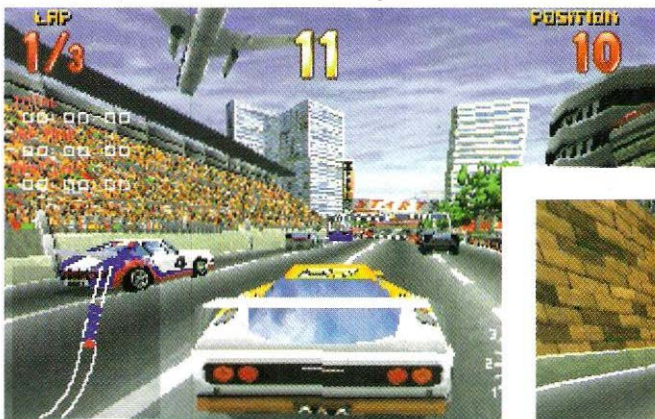
Sieben gegen einen

Bleifuß erinnert sowohl in puncto Grafik als auch bei anderen Features (Bonuszeiten, Fahrperspektiven usw.) deutlich an den Hit Ridge Racer für Segas Saturn-Konsole. Ein SuperVGA-Modus, der in der Demoversion allerdings noch nicht anwählbar ist, kann auch durchaus mit der Auflösung der 32 Bit-Konsole konkurrieren. Insgesamt wird das Rennspiel fünf verschiedene, ähnlich reich mit Gebäuden verzierte Rennstrecken umfassen, die versteckte „Alptraum-Bonus-Strecke", wie sie von Virgin tituliert wird, gar nicht mit eingerechnet. Wie sich das Spiel im Acht-Spieler-Modus via Netzwerk verhält, konnten wir leider noch nicht ermitteln - auch über die Geschwindigkeit des SVGA-Modus können wir bis jetzt nur spekulieren. Einige Features, die wir bis zum Erhalt der Review-Version (wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe) noch nennen können, sind: volle Thrustmaster-Unterstützung, ein Markierungshütchen-Killer-Modus und mehrere CD-Begleittracks mit fetziger Rockmusik.

Thomas Borovskis



Hier wird alles herausgelockt, was der Pentium hergibt: Texturierte Häuserfronten, Bäume...



Solche Grafiken sieht man sonst nur in der Spielhalle - beachten Sie das Flugzeug, das über das Szenario streift.



...und die obligatorische Bandenwerbung darf natürlich auch nicht fehlen. Anhand des spielbaren Demos auf der PC Games Cover-CD können Sie sich selbst davon überzeugen!

Waterworld

Zwei Welten

Interplay sorgt für Verwirrung: die schon vor längerer Zeit erworbene Lizenz von Waterworld nutzen die Kalifornier jetzt gleich für zwei völlig verschiedene Produktionen: Anfang 1996 sollen ein Action- und ein Strategiespiel vom Stapel laufen.



Beide Spiele beziehen sich auf die gleiche Hintergrundgeschichte. Die Menschheit hat in der Zukunft nicht viel zu lachen. Die Polarkappen sind geschmolzen, und der gesamte Erdball besteht nur noch aus einer riesigen Wassermasse. Wie Kevin Costner im Film, so müssen Sie in beiden Spielen versuchen, eine längst verschollene Karte zu finden, die zum „Trockenen Land" führt - dem Paradies für viele Bewohner der „Wasserwelt".

Actionspiel wird in England entwickelt

Die Action-Variante von Waterworld verfügt über phantastische Video-Sequenzen, für die einige Interplay-Mitarbeiter mit eigenen Kamerateams die Dreharbeiten zum Film besucht haben, um möglichst passende Szenen für das Spiel in den Kasten zu bekommen. Man kann also davon ausgehen, daß hier Bilder und Videos geboten werden, die man bislang nur aus Wing Commander 3 kannte.



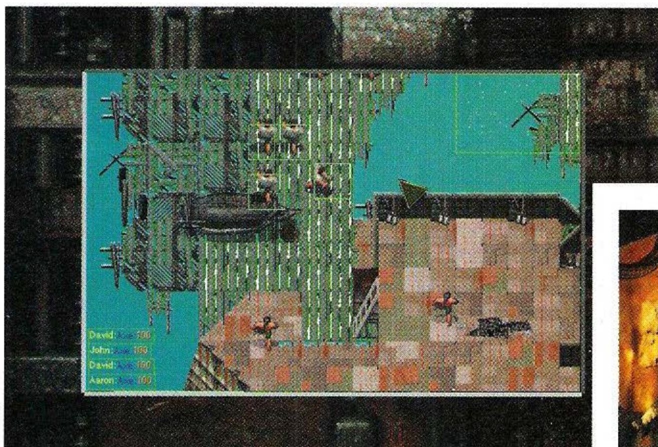


Waterworld bietet in seiner Action-Variante die bislang atemberaubendsten Animationen, die jemals auf einem PC zu sehen waren.

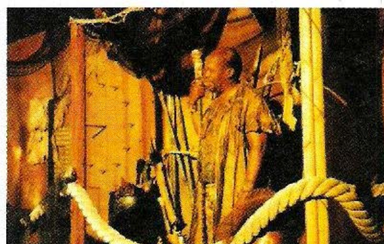
Das Spielgeschehen läßt sich wohl am ehesten mit dem von Cyberia vergleichen: exzellent gerenderte Grafiken ziehen in atemberaubender Geschwindigkeit am Spieler vorbei, während dieser versuchen muß, alle bösartigen Spießgesellen aus dem Weg zu räumen. Die elf verschiedenen Levels werden dabei allerdings nicht linear aneinandergereiht, sondern die Reihenfolge ergibt sich durch das Verhalten des Spielers.

Strategiespiel von Intelligent Games

Intelligent Games, die Macher von USS Ticonderoga und SimIsle, zeichnen für die Strategie-Variante von Waterworld verantwortlich. Obwohl auch hier mehr als 30 Minuten Filmsequenzen integriert wurden, handelt es sich doch um ein astreines Strategiespiel, das mit mehr als 16 verschiedenen Waffen (Flammenwerfer, Machinengewehre, Handgranaten), über 15 stilechte Fortbewegungsmittel (Kanus, JetSkis) und eine bislang nicht bekannte Anzahl an Levels mit Sicherheit viele Tage an den Bildschirm fesseln kann. Gespielt wird aus einer leicht angewinkelten Vogelperspektive. Damit bei den teilweise gigantisch großen Karten nicht die Übersichtlichkeit verlorengeht, befinden sich an der unteren Bildschirmleiste die Namen der zur Verfügung stehenden Helden. Ein Mausklick genügt, und schon wird zum ausgewählten Endzeitrecken gescrollt bzw. gezoomt. Mit einem weiteren Mausklick legen Sie eine bestimmte Aktion fest, um beispielsweise einen Gegner anzugreifen. Diese einfache Benutzerführung ist auch bitter notwendig, denn wie Command & Conquer wird auch Waterworld: The Quest for the Dry Land in Echtzeit gespielt. Dabei können Sie sich entscheiden, ob Sie gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Kontrahenten via Netzwerk, Nullmodem oder Modem antreten möchten. Die Grafik macht vor allem in der SVGA-Version (für langsamere Rechner empfiehlt sich wohl die gewöhnliche VGA-Auflösung) einen ausgezeichneten Eindruck und überzeugt durch eine gewisse, düstere Grundstimmung.



Das Strategiespiel verfügt über VGA- und SVGA-Darstellung und hat darüber hinaus zahlreiche Filmsequenzen zu bieten.



Oliver Menne ■



Sierras Police Quest ist mit insgesamt 850.000 verkauften Kopien eine sehr erfolgreiche Abenteuerserie. Nach dem vierten Teil ließ jedoch das Interesse seitens der Gamer etwas nach. Daher entschloß man sich bei der nunmehr fünften Auflage zu radikalen Änderungen. Neben Full Motion Video, Schauspielern und sonstigem Interactive Movie-Blabla bemüht man sich um eine Überleitung vom Adventure-Genre zur strategischen Simulation.

Police Quest: SWAT

Spezialeinheit

Das unter Mitwirkung des ehemaligen Polizeichefs von Los Angeles, Daryl F. Gates, entwickelte Police Quest:

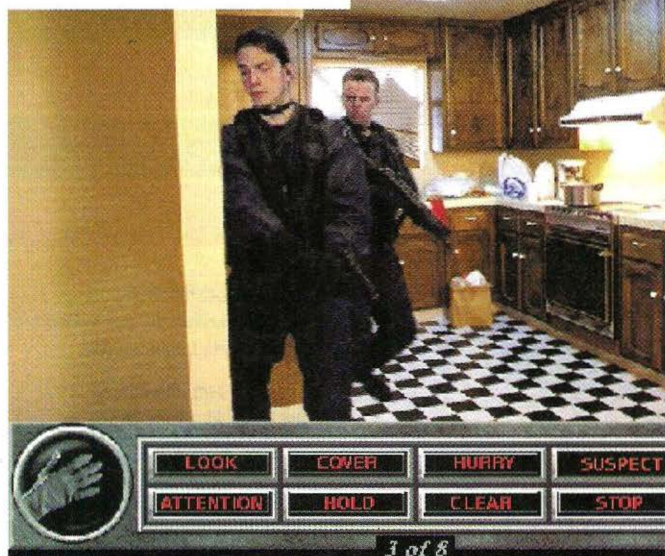


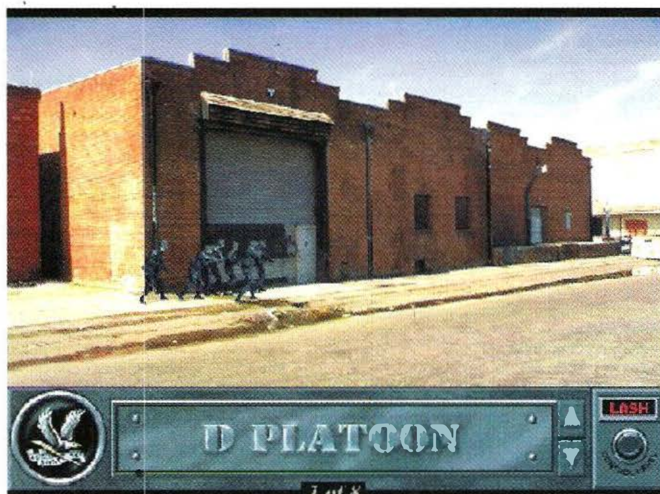
SWAT durchleuchtet den Alltag einer Spezialeinheit des Los Angeles Police Departments. Daryl F. Gates ist einer der Gründer dieser Elitetruppe, die gegen Ende der sechziger Jahre als direktes Resultat der Rassenunruhen im L.A.-Stadtteil Watts ins Leben gerufen wurde. Die Situation geriet damals total außer Kontrolle, was in erster Linie auf das unorganisierte Auftreten der Polizei zurückzuführen war. Auf Drängen der Bevölkerung wurden die SWAT-Truppen formiert, die heute in jeder größeren amerikanischen Stadt, in jedem dritten amerikanischen Actionfilm und nun auch auf dem heimischen PC zum Einsatz kommen.

Meister durch Übung

Als Rookie (Neuling) beginnen Sie Ihre Karriere als SWAT-Mitglied im Platoon D der Los Angeles Police Force. SWAT bedeutet Special Weapons and Tactics und ist eine Spezialeinheit, die nur bei Sondersituationen wie Geiselnahmen oder Bombenanschlägen zum Einsatz kommt. Im SWAT-Trainingszentrum lernen Sie Taktiken sowie den Umgang mit Waffen, die bei den späteren Einsätzen benutzt werden. Hierbei handelt es sich übrigens um das echte Trainingszentrum, das gefilmt und digitalisiert wurde.

Im Gegensatz zu militärischen Spezialeinheiten besteht das Hauptziel der SWAT-Teams dar-





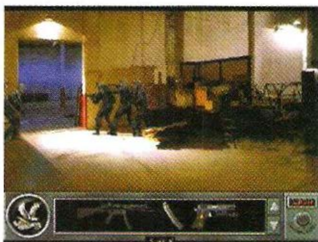
Auch für Police Quest: SWAT haben die Entwickler das hausinterne Filmstudio besucht. Zum Teil muß man auf dem Schießstand seine Qualitäten unter Beweis stellen (oben), um überhaupt in die eigentliche Eliteeinheit aufzusteigen. Dann gilt es, in extrem realistischen Szenarien Terroristen und Schwerverbrecher dingfest zu machen (Mitte). In Gruppen mit bis zu acht Mitgliedern gilt es, das Einsatzgebiet zu sichern (rechts).

in, die Situation zu bereinigen und alle Beteiligten - ob gute oder böse - am Leben zu halten. Als Spieler sind Sie ein Mitglied des Teams und müssen sich zunächst einmal Ihre Sporen verdienen. Dementsprechend ändert sich Ihre Rolle während des Spiels. Eine Anfängermission kann beispielsweise darin bestehen, einem Kollegen Deckung zu geben oder einen Heckenschützen auszuschalten. Bei den Missionen handelt es sich um realistische Krisensituationen, die aus 180 digitalen Fotos zusammengestellt wurden. Die Ausrüstung des Teams entspricht ebenfalls der eines echten SWAT-Teams und besteht aus MP5 und M16 Schnellfeuergewehren, dem Robar 308 Präzisionsgewehr, Tränengas, Schockgranaten und Funkgeräten. Sollte der Einsatzleiter Funkstille befehlen, wird es notwendig, sich mit vorher einstudierten Handzeichen zu verständigen. Während der Filmaufnahmen standen SWAT-Mitglieder als Berater zur Verfügung - eine Idee, die zu Problemen führte. Die echten Teams waren nämlich zu Recht besorgt, daß ein zu realistisches Spiel potentiellen Widersachern ein bißchen zu viel über Taktiken und Vorgehensweise verraten würde. Daher wird man lediglich in die allgemeinen Techniken eingeführt, die aber ausreichen, um das Spiel realistisch und kompetent wirken zu lassen.

Dienst nach Vorschrift

Wie in allen anderen Police Quest-Spielen müssen alle Vorschriften genau befolgt werden. Korrekte Positionierung zum Verdächtigen, das Betreten eines Zimmers unter Beachtung aller Vorsichtsmaßnahmen oder das Schießen in bestimmten Situationen werden bei der





Im Spiel müssen blitzschnell Entscheidungen gefällt werden, um den zahlreichen Kugelhageln zu entgehen.

anschließenden Missionsbewertung berücksichtigt. Andererseits müssen in Einzelfällen auch selbständig Entscheidungen getroffen werden. Gute Bewertungen bringen Beförderungen, wer sich dumm anstellt, geht zurück ins Trainingszentrum. Zwischendurch kann man Daryl Gates oder echten SWAT-Offizieren ein Loch in den Bauch fragen. Nach mehreren erfolgreichen Missionen steigt man zum Platoon Leader auf, zu dessen Aufgaben die vollständige Planung und Einsatzleitung aller Missionen gehört.

Neuanfang

Mit Police Quest: SWAT versucht Sierra, an die Tradition und die Erfolge von Police Quest anzuknüpfen und liefert gleichzeitig den schrittweisen Übergang der Serie zu einem neuen Genre. Die Elemente des Abenteuerspiels sind zwar noch in geringem Maße vertreten, das Hauptaugenmerk liegt aber auf dem Strategie- und Simulationselement. Mit dieser Taktik könnte es tatsächlich gelingen, die inzwischen etwas eintönig gewordene Serie wieder zu beleben.

Markus Krichel

Caesar 2

Augustus Virtualis

Vor gut drei Jahren machte das damals noch britische Softwarehaus Impressions mit der Simulation Caesar erstmals auf sich aufmerksam. Seitdem verlegte man seinen Hauptsitz in die USA und fusionierte im Juni mit Sierra. Als erstes Produkt unter dem Sierra/Impressions-Label wird nun Caesar 2 veröffentlicht.

Kennen Sie das auch: Beim Durchstöbern der Computerspielesammlung findet man plötzlich ein Programm, das man vor ein paar Jahren bis zum Umfallen gespielt hat. Drauf auf die Festplatte und auf geht's. Doch die Stimmung von damals will sich einfach nicht so recht einstellen. Zu primitiv erscheint die Grafik dem SVGA-verwöhnten Auge. Auf dieser Prämisse basiert die neue Version von Caesar. Der damalige Überraschungserfolg - eine Mischung aus SimCity der Antike und Centurion - wurde komplett überarbeitet und dem heutigen Standard entsprechend multimedial aufgearbeitet.

Veni, Vidi, Visa

Bis man sich mit dem Titel Caesar schmücken und den triumphalen Einzug in Rom erleben darf, liegt jedoch ein langer Weg vor Ihnen. Man beginnt das Spiel im Jahre 200 v. Chr. im Range eines einfachen Statthalters, dem der Bau und die Verwaltung einer Stadt obliegt. Für die erste Stadt stehen einem großzügig bemessene 20.000 Denari zur Verfügung. Nun gilt es, eine Stadt zu bauen, die möglichst viele Bewohner anzieht. Als Ausgangspunkt wählt man einen Standort, der möglichst nahe am Wasser liegt und beginnt mit dem Bau eines Forums, dem Dreh- und Angelpunkt jeder römischen Ansiedlung. Zu Beginn geben sich die Einwohner noch mit relativ wenig zufrieden. Ein Forum, ein oder zwei Bäder, ein Tempel, und schon lockt man die ersten Bürger an. Die Plebejer sorgen für den Bau und die Aufrechterhaltung der Gebäude, während die Patrizier neue Wege suchen, ihr Geld zu verprassen. Diese Möglichkeit bietet sich ihnen auf den Märkten, auf denen die Güter, die in den Werkstätten hergestellt werden, zum Verkauf stehen.

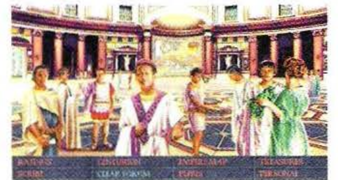
Über Erfolg oder Mißerfolg verschafft man sich bei seinen Beratern Auskunft. Verschiedene Karten zeigen die Gegenden, an denen noch gearbeitet werden muß. Besonders wichtig ist der Zugang zu Wasser, Straßen, Bädern und Märkten. Wenn die ersten Häuser gebaut werden, erscheinen diese als primitive Hütten, die sich jedoch bald zu prächtigen Villen mit zufriedenen Bewohnern entwickeln werden. Weniger zufrieden ist man in den ärmeren Gegenden, in denen auch hin und wieder ein Aufstand niedergeschlagen werden muß. Mit ein paar neuen Tempeln kann man jedoch selbst die Gemüter der größten Revoluzzer schnell besänftigen.

Nach Ablauf eines Jahres erscheint eine kurze Zwischenbilanz, die genauen Aufschluß über Finanzen, Steuern, Industrie, Militär und Einwohnerzahl gibt.

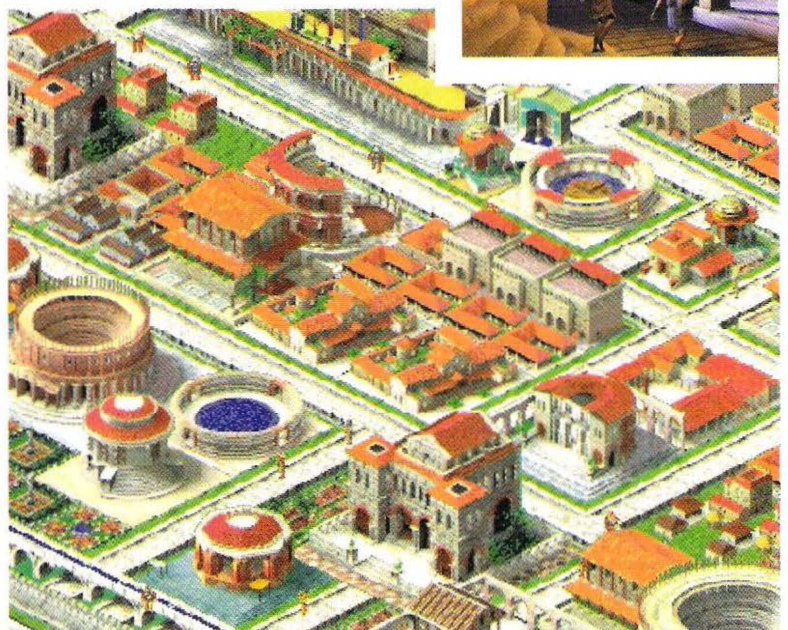
Auch die historische Seite kommt nicht zu kurz. Ein quasi separat im Spiel integriertes Multimedia-Produkt gibt Aufschluß über die Geschichte Roms, die berühmtesten Feldherren, Redner und Schlachten. Als Veröffentlichungstermin wurde das vierte Quartal dieses Jahres genannt.

Markus Krichel ■

Stimmungsvolle Animationsequenzen werden gezeigt, wenn der Senat eine Entscheidung fällt oder eine Verschwörung geplant wird.









Wie bei SimCity 2000 können Sie auch bei Caesar 2 verschiedene Gebäude und Einrichtungen per Mausklick in Ihre Stadt setzen (links). Die SVGA-Grafik macht einen tollen Eindruck, vor allem weil viele Objekte zusätzlich animiert wurden (oben).

Fatal Racing, ran soccer, Normality und Realms of the Haunting

Herbst-Auslese

Eine Fülle von potentiellen Hits hat Gremlin Interactive in der Winterkollektion: Fußball-Simulation, Rennspiel, 3D-Action und Adventure - da dürfte für jeden was dabei sein. Wir haben die interessantesten Neuheiten angespielt.

Für die nächsten Monate sind mehr Rennspiele angekündigt als in den letzten Jahren zusammen - das verrückteste Programm dieser Art erwartet uns allerdings von Gremlin. Während Lotus und Toyota Celica GT4 Rally vom gleichen Hersteller zumindest noch Ansätze einer Simulation aufwiesen, wird Fatal Racing ein reines Fun-Spiel. Wahlweise in VGA- oder SVGA-Flitzern (freie Auswahl unter acht Typen) rasen Sie über einen Parcours und müssen zwangsläufig hohe Geschwindigkeiten erreichen, um Überschläge in etwaigen Loopings und Korkenziehern oder Schanzensprünge über tiefe Schluchten unbeschadet zu überstehen. Spektakuläre Kamerawinkel zeigen den Rennverlauf aus der jeweils günstigsten Position. Ohne Aufpreis gibt's dazu einen Netzwerk-Modus für bis zu 16 Spieler, während zwei Fahrer mittels Splitscreen an einem PC loslegen dürfen. Daß man den Ausgang des Rennens mit herzhaften Rempeleien zum eigenen Vorteil beeinflussen kann, versteht sich von selbst.
Etwas sportlicher geht's bei ran soccer zu: In Zusammenarbeit mit der samstäglichen SAT 1-Fußballshow ran wird derzeit letzte Hand an den vielversprechenden Titel angelegt. Die neuartige 3D-Engine erlaubt sowohl die Sensible Soccer-Vogelperspektive als auch die von Striker bekannte dreidimensionale Ansicht. 44 Teams mit jeweils 22 Spielern, von denen jeder mit acht Eigenschaften ausgestattet ist, werden auflaufen. Die Netzwerk-Option läßt maximal 20 Spieler an einem Match teilhaben.

Rätsel über Rätsel

Mit Normality erwartet uns ein außergewöhnliches 3D-Adventure, bei dem Sie die futuristische Stadt Neutropolis mit den Augen von Held Kent besichtigen - mehr als 120 SVGA-Schauplätze wollen unter die Lupe genommen werden, in denen gerenderte Charaktere herumschlendern und per Sprachausgabe parlieren. Zwischendurch wird die Atmosphäre mit über 100 Animationssequenzen angeheizt. Auf der gleichen Grafik-Engine basiert Realms of the Hauting, ein beinhartes 3D-Actionspiel, das thematisch in einer stark dämonenlastigen Fantasy-Welt angesiedelt ist. Auch hier wird das okkulte SVGA-Umfeld aus der Ich-Perspektive gezeigt; sämtliche Gegner sind wie üblich mit 3D Studio zum Leben erweckt worden. Dank der höheren Auflösung dürfen wesentlich filigranere Texture Mapping-Elemente begutachtet werden, was auch bei den gehaltvollen Puzzles ausgenutzt wird.
Alle genannten Spiele werden noch vor Weihnachten ausgeliefert, wobei voraussichtlich zunächst mit Fatal Racing und ran soccer gerechnet werden darf.

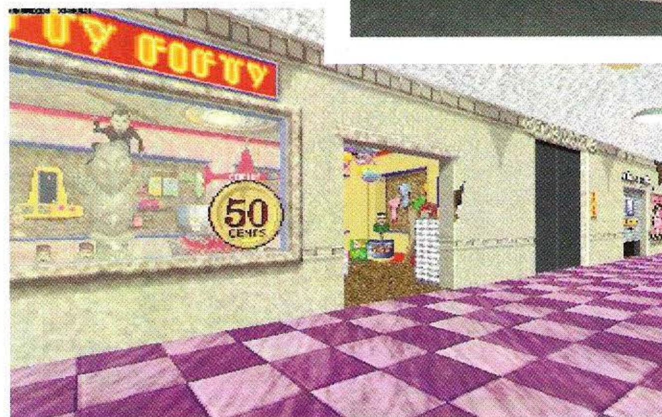
Oliver Menne ■

Jubel, Trubel, Heiterkeit: Selbst Torerfolge werden aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt (ran soccer) (unten).



Normality enthält über 120 dieser detaillierten SVGA-Szenarien (unten).









Launige Animationen wie der brodelnde Feuerfluß gehören zu den Spezialitäten von Realms of the Haunting (oben).

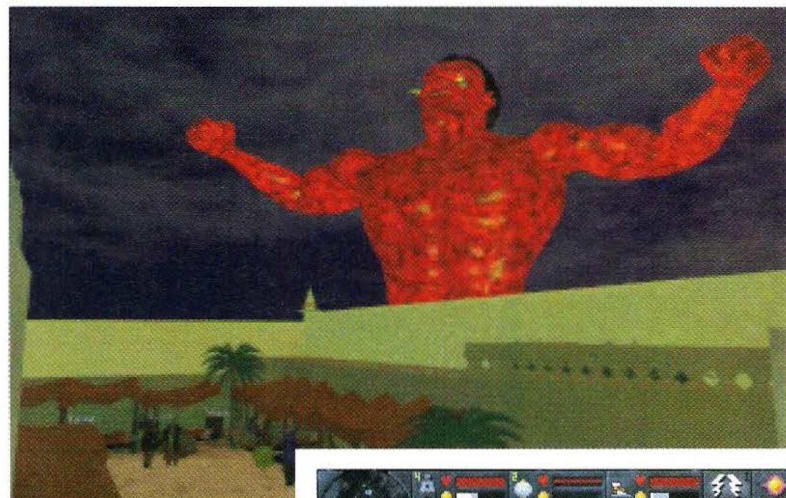


Abhängig von der Taktfrequenz werden unterschiedlich viele „Special Effects" zu sehen sein (Fatal Racing).

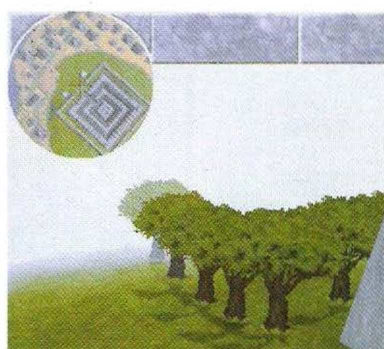
Magic Carpet 2 - Netherworlds

Aladdin im Sch



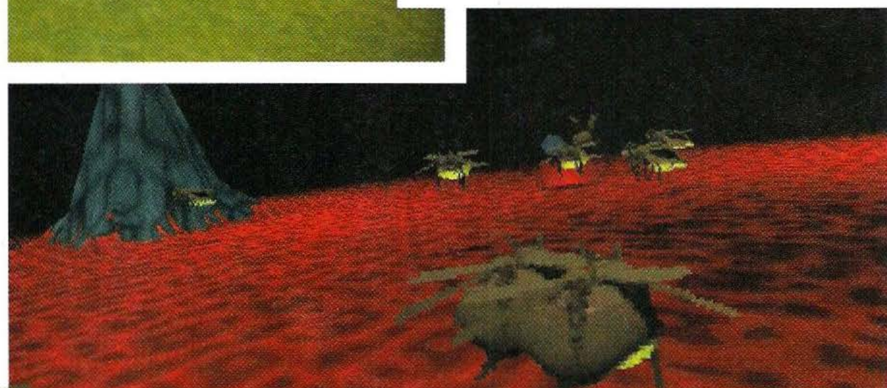


























attenland

Ein Spiel, das sich nur schwer in die bestehenden Genres einordnen ließ, sorgte vor gut einem Jahr für gehörigen Aufruhr. Magic Carpet fand in allen deutschen Spiele-Redaktionen große Beachtung und erntete jede Menge Lob sowie keine Wertung unterhalb der 90 Prozent. Leider war dem 3D-Actionspiel mit Fantasy-Hintergrund bei der Käuferschaft recht mäßiger Erfolg beschert: trotz völlig neuer Spielidee, unvergleichlicher 3D-Grafik und 8-Spieler-Modus landete es nur für kurze Zeit auf einem der begehrten Plätze in den Spiele-Verkaufscharts. Teil 2, der mit vielen Verbesserungen und einer neuen, zusammenhängenden Story aufwarten kann, nimmt im kommenden Weihnachtsgeschäft womöglich den Platz ein, der seinem Vorgänger nie vergönnt war.

Der große Krieg der Magier, um den sich in Magic Carpet 1 alles drehte, ist beigelegt und das Leben geht wieder seinen gewohnten Gang auf dem weit von der Erde entfernten Planeten, der auch diesmal wieder Schauplatz des Abenteuers sein wird. Leider gibt es neben der diesseitigen, friedlichen Menschenwelt auch noch eine andere Dimension. Die Unterwelt („The Netherworlds") ist ein höllenähnlicher Ort, an dem verbannte Seelen und böse Dämonen ihr Unwesen treiben. Vissuluth, ein Meisterdämon mit unvorstellbaren Zauberkräften, führt dort ein finsteres und gestrenges Regime. Nach Jahrtausenden vergeblichen Wartens hat der dunkle Herrscher endlich genug Kraft gesammelt, um die Brücke zwischen der Unterwelt und der diesseitigen Dimension zu überschreiten. Natürlich wird ein Zauberer gesucht, der sich dem mächtigen Vissuluth entgegenstellen kann - allerdings nicht in dieser Welt. Wie Orpheus in der griechischen Sage muß ein Mann in die Unterwelt hinabsteigen und Vissuluth dort besiegen, wo sein Ursprung liegt. Obwohl Sie die Zauberei nach dem bitteren Krieg



Zu den 13 Kreaturen aus Magic Carpet 1 gesellen sich zehn neue. Besonders eindrucksvoll: die mehrköpfige Hydra.







Die neuen Untergrundlevels mit Tropfsteinhöhlen und Vulkanseen stellen den Spieler oft vor manövriertechnische Probleme. In der Dunkelheit gilt es oft, kleine Felsspalten zu durchfliegen.

aus Teil 1 eigentlich an den Nagel hängen wollten, trifft das Los wieder Sie. Unter dem Schutz von Kafkar, Ihrem greisen Zauberlehrer, dessen Geist Sie auf Ihrer weiten Reise leiten wird, machen Sie sich auf den Weg durch die 25 dunklen Regionen der Unterwelt.

Das rote Garn

Wer sich bereits mit Teil 1 des Fantasy-Abenteuer beschäftigt hat, wird von Anfang an einige augenscheinliche Veränderungen bemerken. Allen voran sicherlich, daß die zu bewältigenden Missionen diesmal in eine zusammenhängende Hintergrundgeschichte eingebettet wurden: Ihre Reise beginnt an den Randbezirken der Unterwelt und endet schließlich an der Festung von Vissuluth, wo Sie dem Dämon von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen werden. Jeder einzelne der insgesamt 25 Levels hat diesmal exakt vorgegebene Ziele und Aufgaben, die bewältigt werden müssen, bevor der Spieler in die nächsthöhere Region vorrücken darf. Reichte es in Teil 1 noch, in jeder Mission so viel Manna wie möglich einzusammeln, so muß jetzt ein bestimmtes Gebäude gesucht, ein mächtiger Gegner ausgeschaltet oder - in den unterirdischen Leveln - der Eingang zu einer versteckten Höhle gefunden werden. Eine prachtvoll animierte SVGA-Landkarte, die einen Überblick über die gesamte Unterwelt gibt, und zu der Sie nach jedem Sieg zurückkehren, präsentiert Ihnen nach und nach die Stationen des Spiels. Wurden alle Missionsziele eines Levels erfüllt, so rücken Sie zum nächsten Schauplatz vor. Die Stimme Ihres Lehrers erklärt Ihnen jeweils kurz, was dort auf Sie warten wird.

Reichlich neue Zaubersprüche

An der Steuerung Ihres fliegenden Teppichs, auf dem Sie während des Spiels permanent reiten, hat sich nichts geändert: immer noch steuern die Bewegungen der Maus die Flugrichtung (nach links, nach rechts, nach oben, nach unten) und die Cursortasten geben den Schub vor und zurück sowie seitwärts an. Obwohl auch ein Joystick zur Steuerung benutzt werden kann, eignet sich die Kombination aus Maus und Tastatur - nach einer gewissen Eingewöhnungszeit - nach wie vor am besten, um den Flug zu kontrollieren. Die verschiedenen Zaubersprüche, die mittels der beiden Maustasten abgefeuert werden können, werden neuerdings nicht mehr im Kartenmenü, sondern über die Control-Taste ausgewählt. Ein eingeblendetes Menü am unteren Bildschirmrand verkürzt die Zeit zur Auswahl der richtigen Zauberformel um einige lebenswichtige Sekunden. Überhaupt wurde das ganze Zauberspruchsystem einer kompletten Renovierung unterzogen. Statt der 24 verschiedenen Formeln aus Magic Carpet 1 stehen dem Spie-



Um an Manna zu kommen, muß Ihnen jedes Mittel recht sein. Auch die harmlose Ziegenherde, die hier auf dem Hügel grast, muß Ihr Leben lassen.



Der Super VGA-Modus sieht umwerfend aus. Leider wird die Grafik dabei so rechenintensiv, daß selbst ein Pentium 100 versagt.



Obwohl das Abenteuer in der Unterwelt spielt, sind auch die Tageslicht-Levels wieder dabei. Hier fällt die Orientierung etwas leichter als unter Tage.

Statement



Am 3D-Grafikinterface gab es eigentlich nichts mehr zu verbessern - deswegen hat Bullfrog vor allem am Spielprinzip gefeilt. Heraus kam ein Spiel, das weitaus mehr Spaß macht als das Original. Das neue Konzept mit den vorgegebenen Missionszielen und dem erzählerischen Gesamtzusammenhang konnte bei uns auch Mitarbeiter in seinen Bann ziehen, die an Magic Carpet 1 keinen Gefallen fanden. Wer schon am ersten Teil Spaß hatte, wird durch das intelligentere Missionsdesign und die grafisch spektakulären Untergrund-Levels in seiner Meinung nur bekräftigt. Anfängern kommt das zuschaltbare Online-Tutorial, das den Spieler unaufhörlich mit Hinweisen und Tips bombardiert, und der allmähliche Anstieg des Schwierigkeitsgrades entgegen. Schade ist nur, daß die Anzahl der Levels von 50 auf 25 halbiert wurde. Setzt man bei Bullfrog jetzt auch auf das Abzocken der Kunden mit eigentlich unnötigen Missionsdisketten?

ler jetzt 25 - teils neue - Sprüche zur Verfügung, die je nach Erfahrungsstufe des Zauberers in drei unterschiedlichen Ausprägungen angewählt werden können. Beim hinlänglich bekannten „Fireball-Spell", dem Basis-Zauberspruch in Magic Carpet, bedeutet dies, daß ein fortgeschrittener Zauberer, der schon mehrere Levels siegreich beendet hat, die Wahl zwischen Einzelfeuer, Dauerfeuer und dem sehr effektiven, aber kräftezehrenden Firestorm-Zauber hat. Insgesamt stehen dem Spieler somit 75 statt der 24 bekannten Zauberformeln zur Verfügung.

Ohne überflüssigen Schnickschnack

Ansonsten ist beim Look & Feel vieles beim alten geblieben: die 3D-Landschaft rast trotz bewegter Wasseroberfläche, aufwendiger Spiegeleffekte und der animierten Monster und Menschen immer noch mit unglaublicher Geschwindigkeit dahin. Leider hat sich auch im optionalen SVGA-Modus nichts geändert: selbst auf einem Pentium 100 schneckt die 640x480-Punkte-Darstellung vor sich hin. Die unspielbaren 3D-Modi mit Rot/Grün- bzw. Stereographie-Darstellung waren - zumindest in unserer Vorabversion - nicht mehr enthalten. Gott sei Dank muß man sagen - denn die wird kaum ein Spieler vermissen. Wirklich toll sind hingegen die neuen Nacht- und Untergrund-Levels. Während bei den erstgenannten durch dunkle Wolkenfronten und schattenverhüllte Landschaften ein wohliges Gruselgefühl erzeugt wird, präsentieren sich dem Spieler in den ausgedehnten Höhlensystemen der Unterwelt Landschaften aus Tropfsteinen und unterirdischen Vulkanseen, die die grünbraunen Hügellandschaften aus Teil 1 eindeutig in den Schatten stellen. Während es beim Aussehen der aus Magic Carpet übernommenen Monster beim alten geblieben ist, sind einige der 13 neuen Monster wirklich grafische Leckerbissen. Der absolute Star unter den neuen Kreaturen ist jedoch die Hydra, die Sie womöglich bereits in dem spielbaren Demo auf der letzten PC-Games Cover-CD zu Gesicht bekamen: jeden einzelnen Ihrer vielen Köpfe müssen Sie separat besiegen, bevor das Untier aufhört, Feuerbälle zu spucken.

Multiplayer optional

Obwohl Magic Carpet 2 für Einzelspieler - vornehmlich durch die Hintergrundstory und das ausgezeichnete neue Tutorial - weitaus interessanter geworden ist, lockt die Möglichkeit, im Netzwerk gegen sieben weitere Gegner anzutreten. Wo es im Einzelspiel noch einen Guten (Sie) und sieben böse Zauberer gibt, die in der Unterwelt auf Mannasuche umhersurfen, sind im Multiplayer-Modus alle Spieler gleich: jeder ist auf der Suche nach dem Zauberkraftstoff und versucht, den Mitspielern möglichst viel Manna und Zaubersprüche wegzuschnappen.

Thomas Borovskis ■



Die Monster verhalten sich intelligenter als im ersten Teil. Vor allem die Lindwürmer und Fluginsekten weichen Schüssen des Spielers oft aus.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 5 MB	General Midi
CD 70 MB	Audio

REQUIRED
486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Multiplayer: bis 8 Spieler im Netzwerk

RANKING

3D-Action

Grafik	93%
Sound	85%
Handling	90%
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog/EA
Preis	ca. DM ???,-
CD-Advantage	gut

Phantasmagoria

Sierra Horror Picture Show

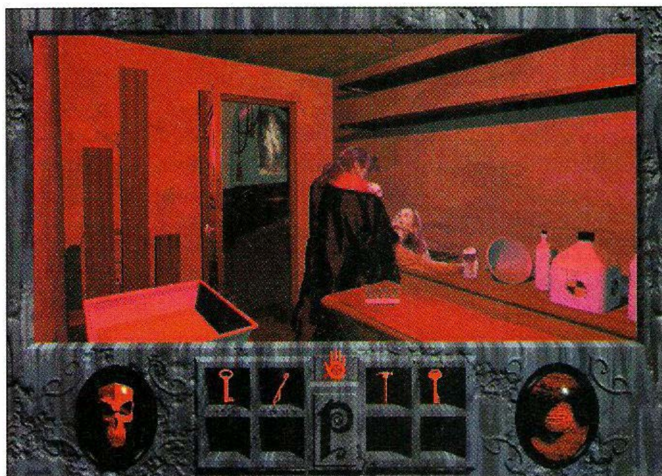
Es wäre nicht das erste Mal, daß ein Sierra-Spiel bei den Käufern blankes Entsetzen auslöst - diesmal steckt jedoch Absicht dahinter: Phantasmagoria, der erste „interaktive Alptraum", wird auf sieben CD-ROMs ausgeliefert! Das hat auch seinen Grund, denn für das neueste Werk von King's Quest-Märchentante Roberta Williams wurde ein technischer Aufwand betrieben, der selbst Wing Commander 3 alt aussehen läßt - Vorhang auf für ein kleines bißchen Horrorshow!



Nach dem Einlegen der ersten CD-ROM beginnt die Handlung vergleichsweise harmonisch: Die junge Schriftstellerin Adrienne und ihr Göttergatte Don, seines Zeichens Fotograf, haben sich den Traum vom Häuschen im Grünen erfüllt und ziehen in ein ebenso riesiges wie uraltes Gemäuer ein. Schon beim ersten Rundgang entdeckt die Blondine eine Unzahl von Zimmerchen und Geheimgängen, und einige mysteriöse Vorkommnisse lassen sie an dem erstaunlich günstigen Kauf zweifeln. Auch die Leute in der benachbarten Siedlung reagieren höchst befremdlich, sobald sie ihr Domizil erwähnt. Und so nimmt das Schicksal seinen Lauf: Durch einen dummen Zufall mutiert der zuvor liebevolle und treusorgende Ehemann - von ihr unbemerkt - in einen Dämon und dezimiert sukzessive seinen Bekanntenkreis. Mit Hilfe eines greisen Dorfbewohners kommt Adrienne dem grausigen Geheimnis auf die Spur: Das Schloß wurde lange Zeit von einem Illusionisten bewohnt, der seine zahllosen weiblichen Bekanntschaften auf möglichst originelle Art und Weise abgemurkst hat - und sein Geist lebt nun im Körper von Don weiter. Beim furiosen Showdown muß sie sich entscheiden: Tötet sie ihren wahnsinnig gewordenen Angetrauten - oder stirbt sie selbst durch das Fallbeil? Nichts für schwache Nerven!

Bis zum bitteren Ende

Die Aktionen Adriennes werden aus der jeweils „filmähnlichsten" Kameraperspektive gezeigt, wobei Sie hinsichtlich Ihrer Vorgehensweise nicht eingeschränkt sind. So können Sie die Hauptdarstellerin z. B. mit dem Auto ins Dorf kutschieren





Adrienne schüttet ihrem Liebsten den Abflußreiniger ins Gesicht - die einzige Chance, um dem besessenen Don zu entkommen (ganz oben). Mysteriöse Prophezeiungen sorgen für Stirnrunzeln (oben).

lassen, einen Blick in die Scheune werfen oder durch das Gebäude schleichen. Der Cursor ändert wie gewohnt Form und Farbe, wenn man in eine bestimmte Richtung gehen kann oder ein neckisches Utensil im Bild zu sehen ist. Das Grafikfenster wird zwar durch das achtteilige Inventory eingeschränkt und ist demnach vergleichsweise klein, dafür ist die Darstellungs-Qualität um so brillanter. Weniger spektakulär und hinreichend bekannt dürfte das verwendete Verfahren sein: Sowohl für die aufwühlenden Cut Scenes als auch für alle übrigen Szenen wurden die 25 Schauspieler vor dem Blue Screen gefilmt und anschließend in digitalisierter Form in die gerenderten bzw. fotorealistischen Hintergründe eingebaut.

Wer auf den bisherigen Interactive Movie-Müll hereingefallen ist, dürfte von Phantasmagoria positiv überrascht sein: Da sind ja richtige Puzzles drin! Etwas Bedenken hatten wir nur beim Blick auf deren Verfallsdatum -

Statement



Ein weiteres Kapitel aus der allseits beliebten Reihe „Wie senke ich die Arbeitsmoral auf Null?": Phantasmagoria hat den Redaktionsbetrieb förmlich zum Erliegen gebracht - so was haben bisher nur Wing Commander 3, Dark Forces, Colonization und die 32 Bit-Version von Solitär geschafft. Phantasmagorio ist technisch und atmosphärisch das erste Programm, von dem ich behaupten möchte: „Jawoll, so hat ein interaktiver Spielfilm auszusehen!" Neben Leisure Suit Larry 1 und Space Quest 4 gehört das Grusical zu den faszinierendsten Produktionen, die Sierra jemals hervorgebracht hat. Diskussionen hat lediglich die fragwürdige Moral von der Geschicht' ausgelöst: Roberta Williams ist es zuzutrauen, auch ohne die verkaufsfördernde Geschmacklosigkeit mehrerer Splotter-Szenen ein ordentliches Spiel zu fabrizieren. Das Preis-Leistungsverhältnis ist im Vergleich zu ähnlichen Durchklick-Adventures gerade noch akzeptabel: Wenn der Spuk noch allerhöchstens zehn gänsehauterregenden Stunden vorbei ist, stellt sich dieses ungemein befriedigende Das-wor's-mir-wert-Gefühl ein, das der geneigte Leser vielleicht von Vollgas oder Ecstatica her kennt - man gönnt sich ja sonst nichts.

Gespaltene Persönlichkeiten



Dieses Spiel aus dem Hause Sierra richtet sich eindeutig an eine erwachsene Zielgruppe und enthält deshalb eine Reihe von Videoszenen, die Hinrichtungen und Kapitalverbrechen bis ins kleinste Detail zeigen - der Maskenbildner hat ganze Arbeit geleistet. Aus Gründen des guten Geschmacks verzichten wir an dieser Stelle auf die Abbildung entsprechender Screenshots. Gleichzeitig möchten wir eindringlich darauf hinweisen, daß Phantasmagoria für Kinder und Jugendliche NICHT geeignet ist. Von der USK hat die getestete englische Version nicht ohne Grund eine „Ab 18"-Freigabe erhalten. Wer zur Gruppe der Ich-kann-doch-kein-Blut-sehen-Personen gehört und sich dieses Werk trotzdem nicht entgehen lassen möchte, sollte im Optionsmenü den Button „Censored" anklicken - was zur Folge hat, daß einige Videos überhaupt nicht, andere nur grob gepixelt eingeblendet werden. Für die deutsche Fassung erwägt Sierra die Streichung von besonders grausamen Darstellungen, um einer denkbaren Indizierung vorzubeugen.

natürlich darf man auch diesmal wieder die Zeitung unter der Tür durchschieben, um unter tatkräftiger Mithilfe des Nagels aus dem Inventory in den Besitz eines Schlüssels zu kommen. Wer am Ende seiner Weisheit angelangt ist, bedient sich des eingebauten Hint-Systems, das scharfsinnige Bemerkungen wie „There is something different in the conservatorium" zum besten gibt. Frust keimt lediglich beim Schlußteil auf: Die zeitkritische Klickerei (Adrienne flüchtet vor Don) degradiert Phantasmagoria auf simpelstes Trial-and-Error.

Der Tod steht ihr gut

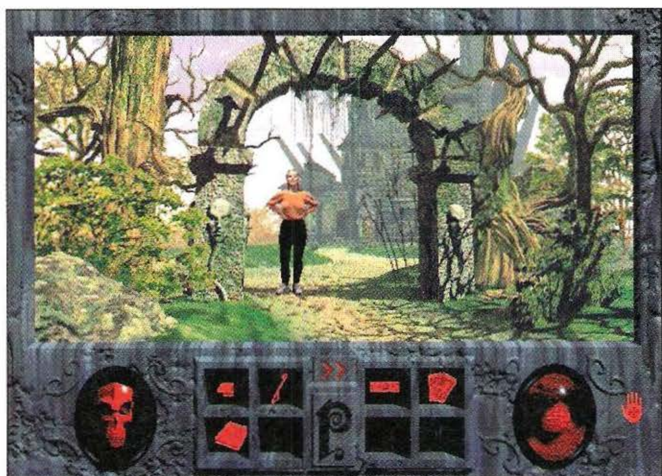
Trotz des guten Gesamteindrucks sollen die zahllosen Detailmängel nicht unerwähnt bleiben. Beispielsweise nervt es auf Dauer in nicht unbeträchtlichem Maße, daß sich unsere Adrienne gerne selbst im Spiegel beäugt - wo immer sich etwas Reflektierendes findet, wird zeitaufwendig an dieser oder jener Haarsträhne gezupft oder das Leibchen in die Hose gestopft. Oder sie setzt sich auf Geheiß eines Mausklicks in einen Sessel und bleibt dort so lange sitzen, bis Sie sie wieder aufstehen lassen - was die Spannung natürlich ins Unermeßliche steigert. Daß ihre Kommentare oft nicht besonders geistreich erscheinen, liegt nicht an ihrer blonden Haarpracht, sondern am diesbezüglich etwas schwachen Drehbuch.
Obwohl die linear verlaufende Story (man „löst" CD-ROM 4 und macht mit CD-ROM 5 weiter) von vorne bis hinten logisch aufgebaut ist und einiges an Überraschungen bereithält, bleiben doch einige wunderliche Dinge unaufgeklärt. Nur ein Beispiel: Vermutlich weiß nur Roberta Williams selbst, warum Adrienne und die Besitzerin des Antiquitätenladens zunächst angeregt miteinander plaudern, aber sich erst beim zweiten Dialog herzlich begrüßen.
Daß das Programm in einigen Gazetten und CompuServe-Foren allerdings derart verrissen wurde (ist ja schließlich ein Sierra-Spiel), sorgte in der Redaktion für unverständliches Kopfschütteln. Schließlich bietet Phantasmagoria die professionellsten Videos, die fulminanteste Musik (im Stile von Orffs Carmina Burana) und die packendste Handlung aller bisherigen „Interactive Movies". Außerdem wird der Spieler hinsichtlich der Interaktivität erstmals nicht auf Nulldiät gesetzt; statt dessen bekommen vor allem die Gelegenheits-Abenteurer und Einsteiger kernige Vollwertkost geboten, an der man deutlich mehr zu kauen hat als bei Under a Killing Moon und Konsorten.

Petra Maueröder ■

Phantasmagoria spart nicht mit im wahrsten Sinne des Wortes „phantastischen" Bildern, deren Hintergründe auf sündteuren Silicon Graphics-Rechneren entstanden.









SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 2 MB	General Midi
CD 4211 MB	Audio

REQUIRED
486, 8MB RAM, Windows 3.1, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, QuadSpeed-CD-ROM

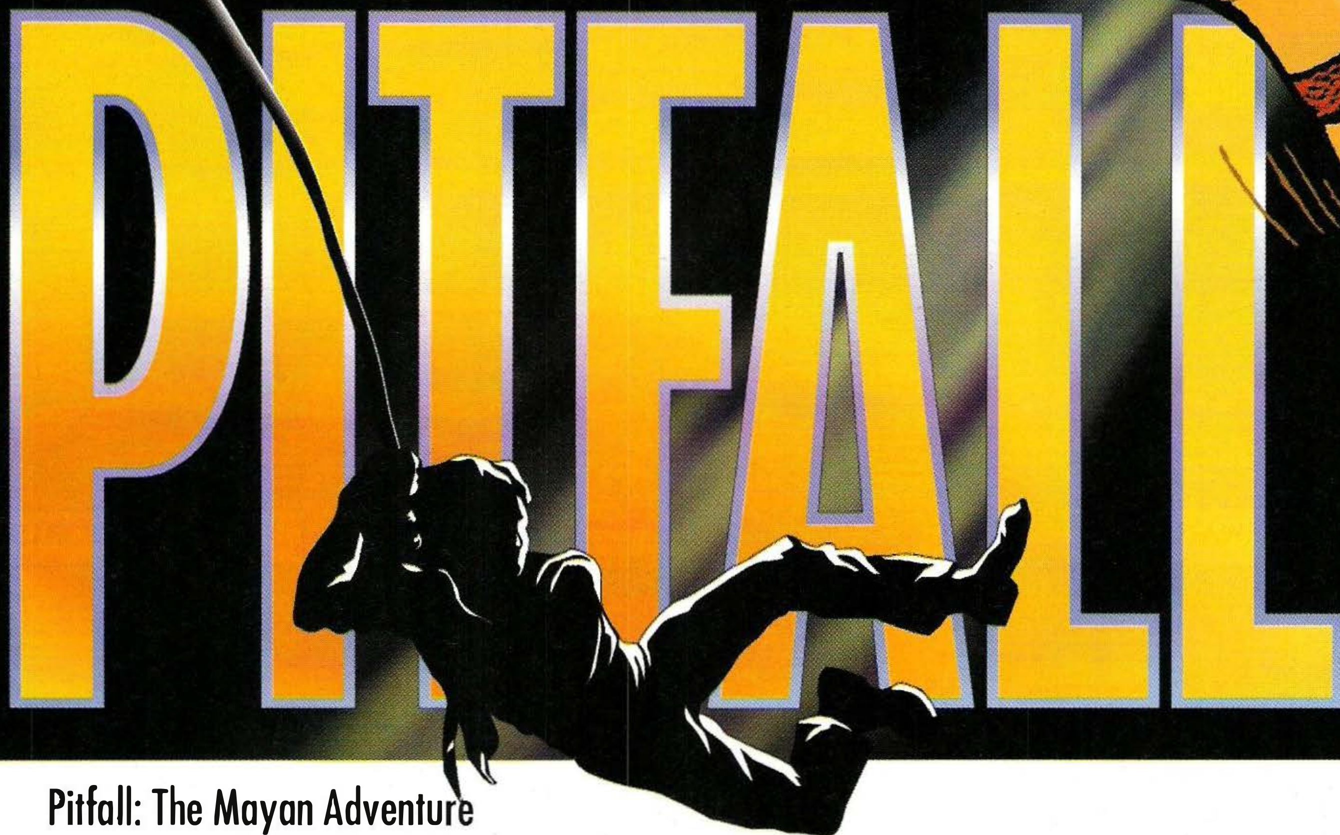
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Film

Grafik	90%
Sound	85%
Handling	90%
Spielspaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 140,-
CD-Advantage	sehr gut



Pitfall: The Mayan Adventure

Jäger des verlore

Der Mann mit dem Hut und der Peitsche ist wieder da - und diesmal hat er sogar seinen Vater mitgebracht! Letzterer wird gekidnappt, und Indiana Jo..., pardon: Harry Junior spurtet durch den südamerikanischen Dschungel, um Daddy aus seiner mißlichen Lage zu befreien: In der 1:1-Umsetzung einer Mega Drive-Neuauflage des Atari 2600-Klassikers Pitfall wird Jump & Run-Feinkost für Windows 95 geboten.

Die angekündigte Spiele-Lawine für den neuen „Betriebssystem"-Standard kommt langsam, aber gewaltig ins Rollen - und bockige Windows 95-Verweigerer werden von Innovationen wie Pitfall brutal ausgegrenzt. Dabei ist Activisions aufgepeppte Reinkarnation im Grunde doch „nur" ein herkömmliches 2D-Jump & Run, wie sie zu Dutzenden für 16- und 32 Bit-Videokonsolen angeboten werden. Neu ist allerdings die Tatsache, daß sich nun erstmalig Features wie absolut flüssiges Parallax-Scrolling (sprich: durch geschickte Kulissen-Schieberei wird ein Pseudo-3D-Effekt erzielt) auf PCs realisieren lassen.

Schlangen! Ich hasse Schlangen!

Schauplatz der 14 geräumigen Levels ist der mexikanische Urwald, in dem sich der Teufelskerl an Lianen entlanghangelt, mit Steinen und Bumerangs auf plüschige Äffchen, Spinnen, Reptilien und anderes Getier wirft oder wie seinerzeit Harrison Ford in einem Karren durch ein stillgelegtes Bergwerk brettert. In Maya-Tempeln wehrt er sich gegen übereifrige Skelett-Wachen und flüchtet vor einer riesigen Felskugel, die auf ihn zurollt - eine Szene, die man als kundiger Cineast auch nicht unbedingt zum ersten Mal sieht. Wie es sich für ein ordentliches Jump & Run gehört, haben die Spieldesigner zweckdienliche Extras auf den Parcours verteilt: Kleine pumpende Herzchen sorgen für frische Energie, und Goldbarren und Diamanten spendieren bei entsprechender Menge ein zusätzliches Continue.

The Next Generation

All diese optischen Delikatessen gibt es nicht umsonst: Ein Studium der Specs & Tecs-Rubrik belehrt all jene eines besseren, die sich mit einem grundsoliden 4 MB RAM-486er auf der sicheren Seite wähnten. Pustekuchen - allein die Forderung nach einem Windows 95-kompatiblen PC (inklusive der Local Bus- bzw. PCI-Grafikkarte) dürfte be-

Die Pitfall-Story



Fast anderthalb Jahrzehnte ist es jetzt her, daß Programmierer-Legende David Crane das Ur-Pitfall für den Atari 2600 (die damalige In-Konsole) vorgestellt hat - nur die wenigsten dürften noch ein Nostalgie-Exemplar dieses unförmigen Vorläufers der heutigen Saturns und PlayStations in einem verstaubten Pappkarton auf dem Dachboden bunkern. Angespornt durch den Erfolg des ersten und zweiten Teils (Untertitel: Lost Caverns) gab es in den 80er Jahren mehrere Umsetzungen, u. a. für Commodore 64, Atari 5200, IBM PC Junior, den Apple II und die Tandy-Computer. Vor kurzem wurde eine durchgestylte Variante für das Super NES, den SEGA Mega Drive und das SEGA CD auf den Markt gebracht. Die hier getestete Windows 95-Fassung ist eine 100%ige Kopie dieses Vorbilds. Als besonderes Gimmick ist das Original-Pitfoll von 1982 (inklusive der Klötzchengrafik und dem Piepssound) auf der CD-ROM enthalten - natürlich als getarnter Geheim-Level.

reits etliche Träume platzen lassen. Auf einem Pentium-PC oberhalb der 90 MHz-Kategorie kann man die Pitfall-Pracht in 256 Farben gar bildschirmfüllend genießen, wenngleich ein Fenster beliebiger Größe um einiges nobler und übersichtlicher aussieht. Ein Test auf 50 MHz-Testrechnern bewies, daß selbst auf solchen PCs ruckelfreies Scrolling bei Auflösungen von 320 x 200 Punkten möglich ist. In jedem Fall bekommen Sie die verschwenderische Vielfalt an farbenprächtigen und detailverliebten Hintergrund-Grafiken zu sehen. Hinzu kommen ulkige Animationen en masse: Wenn Harry Jr. beispielsweise eine umherflatternde Fledermaus nicht mehr rechtzeitig verscheuchen kann, nuckelt sie energie-verzehrend an seinem Hals, und das engagierte Gluckern aus dem Lautsprecher jagt einem einen wohligen Schauer über den Rücken - Ozapft is!

Zur bilderbuchmäßigen Dschungelatmosphäre tragen auch die 23 Audiotracks bei, die von originellen Stereo-Soundeffekten unterlegt werden. Die zugrundeliegende Technologie stammt im übrigen von den Profis der Soundelux Media Labs, die bei Filmen wie True Lies, Cliffhanger und JFK mitgemischt haben.

Schwer ist leicht was

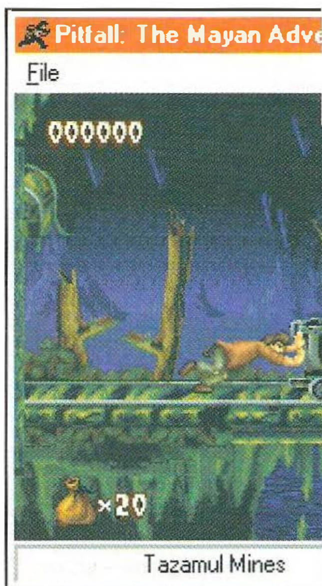
Mit Pitfall dürften Sie eine Weile beschäftigt sein, denn späte-

nen Schatzes

Falls Harry nicht im richtigen Moment springt, wird er zwischen den Zähnen des Alligators zermalmt (rechts). Ungewöhnliche Situationen erfordern ungewöhnliche Maßnahmen: Wird der Karren unter eine Luke geschoben, gelangt Harry ins nächsthöhere Stockwerk (unten rechts). Wenn da mal nicht einige Szenen aus diversen Indy-Streifen als Vorbild herhalten mußten ... (unten links)









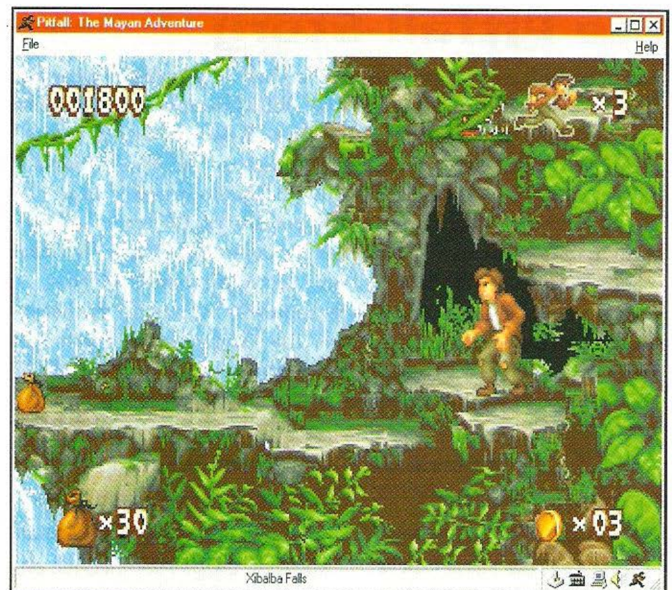
AWARD PC Games Disc & Mag

stens ab Level 4 wird man in der Schwierigkeitsstufe „Normal" mehr als einmal von vorne beginnen müssen. Dabei sind die Episoden keineswegs unfair aufgebaut, sondern man scheitert praktisch immer an der eigenen Schusseligkeit. Oder es werden wesentliche Details, z. B. Hebelchen oder verborgene Leitern, übersehen. Pitfall erfordert nämlich weit mehr als das übliche Umherhoppeln und wildes Um-sich-werfen mit angehäuften Requisiten, weil Unmengen kleinerer Puzzles gelöst werden müssen. Zum Beispiel müssen Sie herausfinden, wann sich ein tödlicher Stahlspieß durch die Decke bohrt (as seen in Prince of Persia) und in welcher Reihenfolge man brüchige Steinplatten oder wackelige Schildkrötenpanzer passiert.
Pro Runde stehen vier „Leben" zur Verfügung, die durch entsprechende Extras aufgestockt werden können. Anschließend dürfen Sie eines der drei Continues in Anspruch nehmen; erst danach heißt es: Game Over! Sobald Sie einen Level



heil überstanden haben, können Sie ihn nachträglich jederzeit im Menü wieder anwählen. Sie bekommen also stets neue Herausforderungen geboten, ohne sich in bereits abgehandelten Szenen noch einmal bewähren zu müssen. Am angenehmsten steuert man Harry Jr. mit einem Gamepad, aber auch mit der Tastatur lassen sich schon nach wenigen Trainings-Minuten große Sprünge machen. Vor allem bei zeitkritischen Sequenzen, wo es auf millisekunden- und punktgenaue Reaktionen ankommt, hat sich die frei wählbare Tastenbelegung bewährt. Die Präzision eines handelsüblichen Joysticks ist für solche Einsätze oftmals nicht mehr ausreichend.

Petra Maueröder ■



Bei entsprechender Hardware-Power können Sie Pitfall optional auch im Fullscreen-Modus spielen (oben).
Was wäre unser Held ohne seine Peitsche? Nicht nur in diesen Fällen ist sie ihm eine enorme Hilfe (kl. Bilder).



DIE RIVALEN

Sämtliche Referenz-Titel im Jump & Run-Bereich kommen aus dem Hause Virgin. Wie schlägt sich Pitfall im Vergleich zu den Umsetzungen anderer Konsolen-Hits?

Disziplin	Coo Spot	Aladdin	Pitfall
Scrolling	6	8	10
Animationen	5	8	10
Präzision der Steuerung	7	8	10
Musik - Qualität	4	8	10
Musik - Quantität	7	9	10
Soundeffekte	4	7	9
Abwechslungsreichtum	6	8	10
Motivation	8	9	10
Schwierigkeitsgrad	Sehr hoch	Mittel	Hoch
Paßwörter	Nein	Nein	Ja
Continue-Funktion	Ja	Ja	Ja

Statement



Mit Spielen wie Pitfall wird sich Windows 95 schneller ausbreiten, als Bill Gates seine Milliönchen in den Geldspeicher karren kann. Die drollige Plattform-Hopserei mit dem verführerischen Indiana Jones-Touch ist ein Motivations-Brocken sondersgleichen, den man ohne Einschränkungen weiterempfehlen kann. Pitfall hat es im Gegensatz zum König der Löwen nicht nötig, ein mittelprächtiges Leveldesign und lieblose Animationen mit einer fetten Lizenz zu vertuschen - die Grafik strotzt nur so vor witzigen Ideen, und dank des deftigen Schwierigkeitsgrades wird man wochenlang bestens unterhalten. Ein Programm, das in keinem Haushalt fehlen sollte - falls die entsprechende Hard- und Software vorhanden ist: Man muß tatsächlich ein kleines Vermögen investieren, um ein Jump & Run spielen zu können, das jeder 200 Mark-Mega Drive in der gleichen Qualität auf den Bildschirm zaubert.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 0,5 MB	General Midi
CD 15 MB	Audio

REQUIRED
486 (33 MHz), 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM, Windows 95

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run

Grafik	90%
Sound	85%
Handling	85%
Spielspaß	90%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Marco Polo

Polo-Flirt







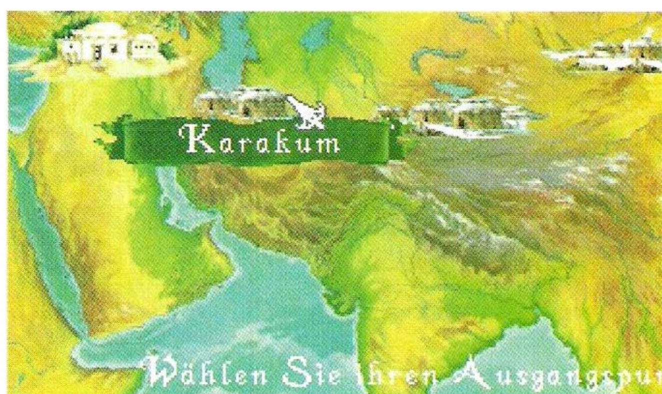
Marco Polos Verdienste um die Menschheit sind beachtlich: Nicht nur, daß der venezianische Kaufmannssohn in grauer Vorzeit den Individual-Tourismus nach Asien einleitete und ein deutscher Autokonzern dafür Jahrhunderte später einen Kleinwagen mit seinem Namen schmückte - auch die neue CD-ROM aus dem Hause Philips Media beschäftigt sich eingehend mit dem Leben des Händlers und Globetrotters.

Das Presse-Info verspricht „eine Mischung aus Erkundung und Entdeckung, Forschung und Kampf", doch das ist ein wenig zu hochgegriffen. Die Aktionen der bis zu vier Spieler beschränken sich im großen und ganzen auf das Ein- und Verkaufen in 63 Städten. Wer will, kann sich auch gleich daran machen, eine von über 30 Missionen zu erfüllen. Zwischendurch werden immer wieder mehr oder minder interessante Informationen über Land und Leute eingestreut, die den Infotainment-Charakter des Spiels unterstreichen.
Grafisch ist Marco Polo recht ordentlich aufgemacht: Über 2.000 digitalisierte, mitunter ein wenig arg pixelige Bilder und Filmsequenzen aus der gleichnamigen italienischen Fernsehserie bekommt der Spieler zu sehen, der von orientalischer Musik eingelullt wird und sich per Maus durch die praktische Benutzeroberfläche klickt. Sehr viel Mühe hat man sich im Hause Philips mit der historischen Dokumentation des Spielszenarios gegeben, die in das Programm integriert wurde. Anhand einer ganzen Reihe von Stichwörtern kann man wie im Museum kurze Informationsfilme über das Asien des 13. Jahrhunderts abrufen - vom Postwesen der Mongolen über den Nestorianismus hin zu asiatischen Teigwaren.

Oliver Menne



Die historische Dokumentation ist eines der Aushängeschilder von Marco Polo. Auf vielen Seiten erfährt man Wissenswertes über die damalige Zeit.



Aus grafischer Sicht hätte man noch ein wenig an Marco Polo feilen können, um die Atmosphäre des Spiels zu erhöhen.

Statement



So hat man sich seinen Geschichtsunterricht in der Schule immer vorgestellt: Spannend, informativ, lehrreich. Bei Marco Polo fragt man sich jedoch sehr schnell, ob man nun einer gelungenen Hommage an einen der großen Entdecker der Weltgeschichte beiwohnt oder aber doch beim Telekolleg „Geschichte" im Vormittagsprogramm gelandet ist. Für ein spannendes Adventure oder eine realitätsechte Simulation ist die CD-ROM jedenfalls viel zu zäh und wissenschaftlich geraten - gerade was die manchmal ein wenig lehrerhafte und aufgesetzte Sprachausgabe angeht.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
386, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	53%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	befriedigend

The Blue Planet 2000

Denke und herrsche!

MG Entertainment Software lädt ein, die Weltgeschichte neu zu schreiben - oder auch nicht! Es kommt ganz darauf an, wie geschickt man in diesem Strategiespiel sein Volk durch die Jahrhunderte führt.

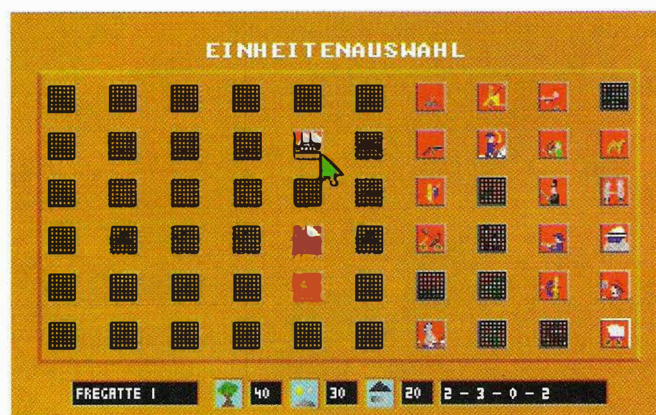
Land neu entdecken, Städte gründen und ausbauen, Handel und Forschung betreiben und feindliche Stämme bekämpfen, die einem zu nahe auf den Pelz rücken - dies sind die Aufgaben, die der Spieler als Stammesoberhaupt in The Blue Planet 2000 bewältigen muß. Ähnlich wie bei Civilization übernimmt der Spieler im Jahr 6000 v. Chr. die Führung einer kleinen Gruppe von Siedlern, die er im Idealfall bis ins Zeitalter der Raumfahrt begleitet. Zu Anfang des Spieles hat man die Möglichkeit, sich seine eigene Welt durch Angabe verschiedener Parameter zu erschaffen, oder man wählt einfach die historische Erde aus. Durch Klicken auf die Stadt gelangt man in einen Übersichtsbildschirm, in dem alle relevanten Daten über die Stadt und deren Bevölkerung, wie zum Beispiel Unzufriedenheit, Krankheit, Produktion, Lagerbestände usw. angezeigt werden. Für den Anfang sind Siedler und Pioniere sehr wichtig, da Siedler die Eigenschaft besitzen, neue Städte zu gründen, Land zu bewässern und dann darauf Viehzucht zu betreiben.

Zwar sind alle Aktionen sehr einfach mit der Maus ausführbar, aber bis eine Spielrunde abgeschlossen und alles berücksichtigt ist, kann schon eine ganz schöne Zeitspanne vergehen - vor allem, wenn das eigene Volk zu einem Imperium heranwächst. Die einfache VGA-Grafik und der Sound sind bestimmt nicht die kaufentscheidenden Merkmale.

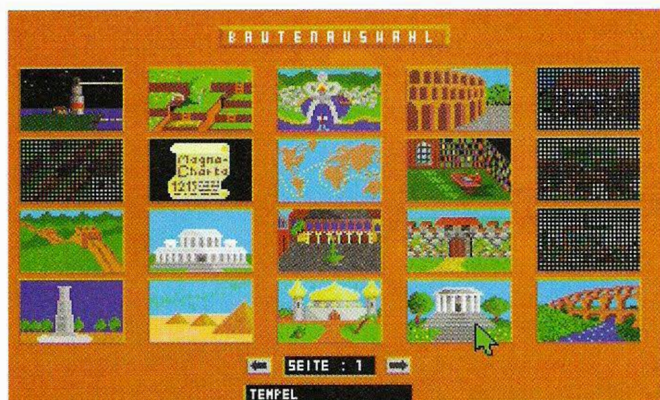
Udo Jansohn ■



Die Schaltzentrale von Habel: Von hier aus werden alle nötigen Entscheidungen für die Stadt getroffen.



Wer die Wahl hat, hat die Qual. Welche Einheit nehme ich denn nur? Obwohl dieses Menü sehr übersichtlich ist, wirkt es doch optisch eher unattraktiv.



Eine von vier Seiten Bauten und Wunderauswahl, die Einfluß auf das Spiel nehmen.

Statement



Verglichen mit dem Original von MicroProse hat Blue Planet 2000 zwar ein paar mehr Features zu bieten, aber eine richtige Atmosphäre will sich doch nicht einstellen. Das mag vielleicht zum einen an der nicht mehr zeitgemäßen Technik, sprich: Grafik und Sound, liegen; zum anderen ist es halt doch schwer, einen Klassiker wie Civilization noch verbessern zu wollen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD ca. 3 MB	General Midi
CD MB	Audio

REQUIRED
386DX, 4 MB RAM,

RECOMMENDED
486DX, 8 MB RAM,

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	30%
Sound	25%
Handling	65%
Spielspaß	50%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MG Entertainment
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

BAUERNFÄNGER

Hallo Rainer!
Nach langem Überlegen habe ich mich nun auch einmal entschlossen, Dir einen Leserbrief zu schreiben. Da ich nun schon gut zwei Jahre die PC Games zu meiner vollen Zufriedenheit lese, erspare ich uns hier die üblichen Lobeshymnen. Allerdings muß ich nun eine Kritik betreffs der Kleinanzeigen anbringen. Leider bin ich zur Zeit ohne Arbeit und habe daher gedacht, einen Nebenjob zwecks Kleingeldaufbesserung anzunehmen. Also flugs erst einmal zwei Briefe an Adressen aus der PC Games losgejagt. Antwort Nr. 1 erhielt ich sehr schnell und stellte dann fest, daß dieses Jobangebot so eine Art Kettenbrief in Diskettenversion ist. Antwort Nr. 2 erhielt ich am heutigen Tag und erhielt ein praktisch identisches Angebot dieser angeblich „legalen" Kopieraktion. Daraufhin nochmals die anderen Anzeigen in der PC Games überprüfend, stellte ich fest, daß praktisch jeder Nebenjob in der gleichen Art angepriesen wird. Da beschleicht mich doch fast der Verdacht, daß schon eine große Anzahl an Lesern auf diese „Jobs" hereingefallen sind. Sollte es nicht möglich sein, solche Bauernfänger zu eliminieren und nur seriöse Anzeigen zuzulassen? Natürlich ist mir klar, daß Du nicht jede Anzeige überprüfen kannst, aber es dürften sich ja auch noch andere Leser gemeldet haben, die so wie ich zwar nachgefragt, aber noch keinen solchen „legalen" Vertrag eingegangen sind. Ansonsten kann ich nur sagen: macht weiter so!
Mit den besten Grüßen:
Hermann

Etliche dieser „Jobangebote" haben wir tatsächlich nachgeprüft, und festgestellt, daß es sich dabei wirklich so gut wie nur um diverse Variationen der alten Kettenbriefe handelt. Eigentlich sollte es einen mißtrauisch machen, wenn ein Jobangebot nur gegen eine Gebühr zu erhalten ist. Seriöse Angebote müssen nicht bezahlt werden! Vorsichtshalber werden wir jedoch nun alle Angebote, deren fragwürdiger Inhalt uns bekannt ist, nicht mehr abdrucken. Als kleines Trostpflaster erhältst Du aber von mir (wie jeder andere, dessen Brief hier in den nächsten zwei Ausgaben abgedruckt wird) wenigstens ein Spiel - ohne Zahlung einer Schutzgebühr.

ALPENSAGA

Servus Rainer!
Erst einmal möchte ich sagen, daß ich Eure Zeitschrift irrsinnig gern kaufe und auch lese. Mit dem Preis-Leistungsverhältnis bin ich ebenfalls sehr zufrieden, da ich 70 Alpendollars für 146 Seiten plus CD absolut angemessen finde. Trotzdem habe ich etwas zu bemängeln:
Wenn Ihr von einem x-beliebigen Spiel ein Pre- beziehungsweise Review macht, so testet Ihr dieses anhand einer Beta-Version, die Ihr vom Hersteller bekommt, oder? Also müßte es eigentlich möglich sein, daß Ihr auf Eurer Cover-CD auch jene Spieledemos veröffentlicht, welche Ihr im Heft testet. Falls dies nicht zu verwirklichen ist, so verstehe ich das - möchte aber trotzdem eine Erklärung dafür. Wenn es aber möglich wäre, warum tut Ihr es dann nicht?
Mikes (Ausgabe 9/95) Idee mit dem Schokoriegel ist total blöd. Wenn das nämlich so wäre, würden viele, viele Österreicher an den Schokoriegeln, die auf der Reise verschimmeln, krepieren (= sterben, ins Gras beißen, das Zeitliche segnen) oder die PC Games gar nicht erst kaufen! Der Nagel und die Vitaminpille wären jedoch denkbar. Die ganze Zeit grüble ich schon über dieses „Leserbrief gegen Spiel"-System! Kannst Du mir vielleicht eine Erklärung dazu geben? Ob Du diesen Brief abdruckst oder nicht, ist mir wurscht. Aber eine Antwort in irgendeiner Form wäre trotzdem nicht schlecht.
Tschüssi, Dein: Hatlberti

Wenn wir ein Demo eines Spiels veröffentlichen, benötigen wir dazu zwingend die Genehmigung des Rechteinhabers (kann mal jemand die Mutter lockern, der Satzbau ist so geschraubt). Eigentlich immer sind dies speziell dafür vorgesehene Pragramme, die nicht zwangsläufig identisch mit unseren Beta-Versionen sind. Werden uns keine Demos zur Verfügung gestellt (was oft genug, aus welchen Gründen auch immer, vorkommt), müssen wir - und Ihr - leider darauf verzichten.
Schokoriegel verschimmeln heutzutage nicht mehr - der modernen Chemie sei Dank. In meinem Schreibtisch fristet schon seit drei Monaten ein „Knickers" sein tristes Dasein, und es sieht immer noch so aus wie am ersten Tag. Allerdings könnte es auch daran liegen, daß es schon versteinert ist. In ein paar hundert Jahren werden sich wohl einige Archäologen ziemlich wundern, wenn sie meinen Schreibtisch ausgraben. Lassen wir das! Ein „Leserbrief gegen Spiel"-System gibt es nicht. Alle Spiele wurden in einer grooooßen Kiste verwahrt. Wenn ein Brief abgedruckt wird, greife ich einfach blind hinein und ziehe etwas, das größer als eine tote Fliege ist und sich nach „Schachtel" anfühlt.

ILLEGAL

Hi Rainer,
ich spar mir die Schleimereien und komme gleich zu meinen Fragen:
1. Wenn ein PC-Spiel nicht mehr produziert wird und auch im Handel nicht mehr zu erhalten ist, darf man es dann kopieren, ohne als Raubkopierer zu gelten?
2. Woraus setzt sich Eure Wertung für Spiele zusammen? Ich meine, woher wißt Ihr, daß ein Spiel 85% und nicht 86% bekommt?
3. Wieso habt Ihr den Preis für die PC Games heraufgesetzt? Ich finde, Ihr solltet den Preis

auf genau 10 Mark raufsetzen, und bevor Ihr den Preis das nächste Mal erhöht, lieber ein bißchen mehr Werbung drucken. Außerdem könntet Ihr nach der Preiserhöhung in den Mittelteil ein Poster (A2, A1, oder gar A0) aus einem aktuellen Spiel beilegen, oder?
Klemm Dich doch mal dahinter!
Bis zum nächsten Brief: Armin E.

1. Klare Antwort - Nein! Auch wenn das Spiel nicht mehr im Handel sein sollte, liegen die Rechte daran immer noch bei der betreffenden Firma. Zudem kommt es recht oft vor, daß ältere Spiele aus den Läden verschwunden sind und nach einiger Zeit auf einer Compilation auftauchen.
2. Natürlich haben wir da unseren Schlüssel. Und die Feinheiten der Bewertung stimmen wir in der Redaktionskonferenz ab.
3. Wir konnten den alten Preis der PC Games wirklich nicht mehr halten. Es sollte sich herumgesprochen haben, daß alles teurer wird - auch unser Papier, die Druckkosten, die Büromiete, und... und... und. Wenn wir nun für den Preis noch ein Poster zusätzlich mit beilegen, würde die Kalkulation ja wieder nicht stimmen und wir müßten dafür nochmals mehr zulangen. Ob das wirklich in Eurem Interesse wäre?

AUCH ILLEGAL

Hi Rainer!
1. Jetzt mal ehrlich, findest Du es nicht auch -ZENSIERT-, daß Internet so abgrundtief teuer ist? Warum machen die es nicht wie bei RTL (ich hoffe, ich bekomme dafür ein Werbegeschenk) oder andere private Fernsehsender und lassen einfach ein bißchen Werbung über den Bildschirm flimmern? Das würde die Gebühren bestimmt verkleinern (von mir aus könnten sie auch ganz wegfallen). Den Vorschlag kannst Du denen ja mal unter die Nase halten. Ich verzichte auf Urheberrechte. Themawechsel!
2. Nehmen wir einmal an, ich würde aus unterschiedlichen CDs und Programmen Bilder, Grafiken und Sounds „klauen", ein bißchen Text dazu schreiben, das Ganze auf meine eigene CD brennen und verkaufen! Wäre das möglich, oder kriege ich Ärger mit den Urhebern, der Regierung oder sogar mit der Mafia?
Das war's von mir, ich muß mich noch um ein kleines Virusproblem kümmern.
Tschüssi: Euer Knom

1. Teuer? Im Verhältnis wozu? Werbung könnte die Lösung sein, wenn die Jungs es fertig bringen, sie alle zehn Minuten zwangsläufig auf Deinem Monitor erscheinen zu lassen.
2. Wenn Du aus unterschiedlichen Programmen Bilder etc. „klaust" und veröffentlichst, wirst Du garantiert Besuch von unterschiedlichen Anwälten bekommen, denen nur eines gemeinsam ist - ihre miese Laune.
3. Ist zwar nicht vorhanden, kann ich mir aber dennoch nicht verkneifen. Nicht daß ich etwas gegen Pseudonyme habe, aber wenn Du nicht anonym geschrieben hättest, wäre jetzt ein Päckchen zu Dir unterwegs. Das stinkt Dir jetzt? Fein!

VERSCHIEDENES

Hallo Rainer,
als erstes will ich auch damit angeben, daß auch ich einen intergalaktischen Schwadronenzerstörer (8/95) habe. Spaß beiseite! Du könntest ruhig einmal ein Bild von Dir veröffentlichen, damit man weiß, an was für ein „Gesicht" man so schreibt. Aber wahrscheinlich würde Oliver „der war's" Menne dies nicht zulassen, da sonst bestimmt viele Leser die Flucht ergreifen würden.
Ach ja, bevor ich es vergesse - natürlich kennen wir ALLE die Imbißbude bei Euch ums Eck! Aber jetzt noch etwas ernsthafte Kritik. Eure Tests sind zwar in Ordnung, aber laut Euch müßte das Demo von „Command and Conquer" auf meinem 486er (8 MB) laufen. Es stottert wie die Hölle! Ich hoffe, daß mein Rechner dafür ausreicht, da ich es mir zu 100% kaufen werde, weil ich auf Spiele wie Dune 2 oder Warcraft total abfahre.
Und noch was, lacht jetzt bitte nicht! Wo ist Eure Hotline zu finden?? Etwa auf Seite 524?
Ansonsten hätte ich nichts dagegen, wenn Ihr einen Schokoriegel beilegt.
Euer King

Oliver „der war's" Menne hätte ziemlich sicher nichts dagegen, ein Bild von mir zu veröffentlichen, da wir dadurch wahrscheinlich eine Unmenge neuer (weiblicher) Leser bekommen. Bitte gönnt mir doch einfach diese Illusion! Das Problem liegt ganz woanders: Mir wäre es nicht recht! Ich kann Euch nicht sehen - also ist es fair, wenn Ihr mich auch nicht seht. Zudem bin ich hochgradig fotoscheu!
Übrigens kamen zum Thema Imbißbude schon fünf Leserbriefe! Es ist schon faszinierend, was unsere Leser so beschäftigt. Themawechsel:
Auf meinem (privaten) 486DX2 8 MB funktioniert das Demo, ohne großartig zu ruckeln. Was bei Dir da quer läuft, kann ich auch nicht sagen. Jedenfalls sollte das Original auch auf Deinem Rechner problemlos funktionieren.
Noch einmal Themawechsel: Unsere Hotline ist natürlich in den Redaktionsräumen zu finden. Komische Frage! Aber wenn Du damit nur die Telefonnummer meinen solltest - die steht im Impressum. Wo das Impressum ist, kannst Du dem Inhaltsverzeichnis entnehmen. Falls Du das nicht findest - die Nummer ist 0911 - 642 77 62. Dein Spiel ist übrigens leider ohne Schokoriegel unterwegs.

VERGLEICHE

Hallo Rainer,
ich will ja nicht schleimen, aber die PC Games ist echt ultracool. Als erstes werden die Leserbriefe durchstöbert. Ich war neulich bei einem Freund, der Eure Schwesterzeitschrift Amiga Games liest. Dabei ist mir einiges aufgefallen:
1. Wieso haben wir nur zwei Seiten Leserbriefe? Die AG hat vier!
2. Weshalb hat die PC Games nur einen Cartoon? Die AG hat drei!
3. Könnte man es auch hier einführen, daß man ein Spiel bekommt, wenn man ein Foto einschickt und das dann auch abgedruckt wird?
In den drei Punkten bin ich auf die Amiga Games neidisch.
Aber jetzt noch ein paar allgemeine Fragen:
1. Bist Du ein Fußballfan? Wenn ja, was ist Deine liebste Mannschaft?
2. Macht es Dir mehr Spaß, die Leserbriefe für die AG zu beantworten als für uns? Die PC Games-Leser sind ja manchmal etwas reserviert.
3. Hast Du eigentlich ein Haustier?
4. Bist Du verheiratet?
5. Wie viele Fragen kannst Du beantworten, bis Du ein Loch im Bauch hast?
Das war's dann eigentlich schon von mir. Grüß die gesamte Redaktion von mir.
Tschüß: Basti

1. Weil die AG einen etwas anderen Stil hat. Aber an mir würde es nicht liegen - mal sehen was O. „der war's" Menne dazu meint.
2. Weil wir hier mehr Wert auf Information als auf Entertainment legen.
3. Würde diese Aktion wirklich zur PC Games passen? Ich bin dazu eher negativ eingestellt.
1. + 3. + 4. Diese Fragen fallen hochgradig in die Rubrik „Privatangelegenheiten" und werden von mir weder hier noch anderswo beantwortet. Zudem dürfte es auch für die meisten Leser recht uninteressant sein.
2. Das kann man nicht so ohne weiteres vergleichen, da die Zielgruppen doch verschieden sind. Darf ich Boris Becker zitieren? „Isch... äh... isch liebe eusch alle."
5. Da ich einen sehr großen Bauch habe, ist die kritische Menge außerordentlich hoch einzustufen.

Coupon
Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.



Anschrift

Datum ____ Ort ____ Unterschrift ____

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 11/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Wichtig! Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

COUPONS

PC GAMES COVER-CD-ROM 11/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES COVERDISK 11/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

CHARTBREAKER

Mit Ihrer Beteiligung bei der folgenden Umfrage können Sie uns helfen, PC GAMES noch besser nach Ihren persönlichen Wünschen zu gestalten. Natürlich bedeutet das auch für die Softwarefirmen einen kleinen Wink mit dem Zaunpfahl. Alle persönlichen Angaben werden natürlich streng vertraulich behandelt.

1 Nennen Sie uns drei Spiele, die Ihr Interesse am stärksten wecken. Kreuzen Sie dazu bitte in der ersten Spalte genau drei Spiele an!

2 Nennen Sie uns die Spiele, die Sie definitiv kaufen werden! Kreuzen Sie dazu bitte die entsprechenden Felder in der zweiten Spalte an!

Spiel	Finde ich interessant:	Werde ich kaufen:
Archibald Applebrooks	❑	❑
Bleifuß	❑	❑
Championship Manager 2	❑	❑
Das Hexagon-Kartell	❑	❑
Das Schwarze Auge 3	❑	❑
Der Druidenzirkel	❑	❑
Der Planer 2	❑	❑
Elisabeth I.	❑	❑
Fatal Racing	❑	❑
Magic Carpet 2	❑	❑
Monsterized	❑	❑
Pole Position	❑	❑
Primal Rage	❑	❑
ran Soccer	❑	❑
ran Trainer 2	❑	❑
Realms of the Haunted	❑	❑
Rebel Assault 2	❑	❑
SimIsle	❑	❑
Space Marines	❑	❑
Stonekeep	❑	❑
Talisman	❑	❑
The Dig	❑	❑
The Need for Speed	❑	❑

3 Welchen Rechner besitzen Sie?

❑ 386 ❑ 486 ❑ Pentium

4 Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk?

❑ Nein ❑ Ja, und zwar: ❑ 1x ❑ 2x ❑ 3x ❑ 4x

5 Welches Genre interessiert Sie am meisten?

❑ Beat `em Up ❑ Strategiespiel ❑ Arcade-Action ❑ 3D-Action ❑ Rollenspiel ❑ Rennspiel ❑ Sportspiel ❑ Adventure ❑ Jump&Run ❑ Flugsimulation ❑ Wirtschaftssimulation ❑ Interaktiver Film ❑ Sonstiges ________

Ab der nächsten Ausgabe werden wir an dieser Stelle eine Auswertung der eingegangenen Umfragen präsentieren und verlosen unter allen Einsendern ein brandaktuelles Spiel!

6 Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?

❑ Nein ❑ Ja: ________

7 Wie gefällt Ihnen die aktuelle Ausgabe der PC GAMES?

Schulnote: ______

8 Was gefällt Ihnen an dieser Ausgabe besonders?

____

9 Was gefällt Ihnen weniger?

____

____

10 Wie finden Sie die Titelseite?

Schulnote: ______

11 Wie alt sind Sie?

____ Jahre

12 Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

ca. ____ DM

13 Sind Sie?

❑ männlich ❑ weiblich

Name, Vorname ________

Straße ________

Wohnort ________

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: Chartbreaker
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



PC Games Disc & Mag



PLAYERS GUIDE

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 11/95

Dungeon Master 2

Seite 442-446

FX-Fighters

Seite 434-436

Mechwarrior

Seite 437-441

Kurztips

Seite 447-448

- Action Replay Codes
  - Goblins 3
  - Little Big Adventure
  - König der Löwen
  - Pinball Dreams 2
  - Pinball Fantasies
  - Project X
  - System Shock
  - Ultima Underworld 2
  - Arena Elder Scrolls
- Wing Commander III
- Hi-Octane
- Colonization
- Littil Divil
- Descent
- Super Karts
- Transport Tycoon
- Formular One Grandprix
- Frontier - Elite II
- Dune 2
- Die total verrückte Rally
- Inferno
- Der Planer
- Streetfighter 2

FX FIGHTER

DIE SPECIAL MOVES

Allgemeingültige Moves

- Schnell nach vorne laufen
- Schnell nach hinten laufen
- (Dreh-) Kick
- Kick mit dem rechten Fuß
- Rolle rechts
- Rolle links
- Flacher Kick von hinten
- Starker linker Haken
- Aus dem Liegen heraus treten

Magnon

- Rennt auf den Gegner zu und schlägt ihn um
- Schlägt von unten nach oben
- Schlägt mit beiden Fäusten gleichzeitig
- Schlägt mit den Händen vor sich her
- Flammenspucken
- Kopfstoß
- Knie- und Ellbogenstoß
- Kick mit dem rechten Fuß
- Stampft so stark, daß der Gegner umfällt
- Rollt den Gegner um
- Auf den am Boden liegenden Gegner springen
- Am Gegner: hebt ihn auf und schüttelt ihn
- Starker Punch (Gegner ist benommen)

Jake

- Kopfstoß
- Uppercut im Hüpfen mit gleichzeitigem Drehen
- Sehr schneller Drehschlag mit der linken Hand
- Schlag mit beiden Fäusten
- Starker Kick mit dem rechten Fuß
- Rennt auf den Gegner zu und schlägt einen linken Haken
- Am Gegner: 3 Schläge mit abschließendem rechten Haken
- Wenn der Gegner am Boden liegt wirft er sich auf ihn
- Am Gegner: Kniekick
- 3-Schlag-Kombination



FX FIGHTER

DIE SPECIAL MOVES

 Schneller saltoähnlicher Sprung nach hinten

    Kick den Gegner mit den Beinen um

     
Am Gegner: nimmt ihn hoch und wirft ihn runter

   Am Gegner: wirft ihn zu Boden

Cyben

   Fliegt quer auf den Gegner zu

   Dreht die Arme im Kreis

   Attacke mit den Armen voraus

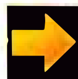
   Drehkick mit dem linken Bein

   Drehkick mit dem rechten Bein

   Am Gegner: hebt ihn auf

   Am Gegner: fliegt mit ihm hoch

   Gegner am Boden: wirft sich auf ihn

   2 Drehkicks nacheinander

Kiko

   Wirft mit dem Wurfstern

   Kniekick

   Geht nach vorne und kickt mit beiden Beinen

   3-Schlag-Kombination mit 3 Kicks

   Geht nach vorne und schlägt mit beiden Fäusten

   Gegner am Boden: wirft sich auf ihn

   Am Gegner: hält ihn fest und macht 2 Kniekicks

   Starker Drehkick

   3-Schlag-Kombination

Sheba

   Geht in Lauerposition

   4-Schlag-Kombination

   Tiefer Punch

   3-Schlag-Kombination

   In Lauerposition: kriecht nach vorne

   Rückwärtsrad

   Kniekick

   Gegner am Boden: wirft sich auf ihn

   Ganz tiefer Punch

FX FIGHTER

DIE SPECIAL MOVES


Rundumschlag in der Luft


Langer, sehr hoher Salto nach vorne


Kratzt den Gegner vom Bauch zur Brust


In Lauerposition am Gegner: 2 Schlag Kombination

Siren


Gegner am Boden: draufspringen


Am Gegner: wirft ihn zu Boden

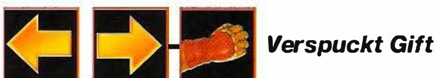

rollt erst nach links und dann nach vorne


Rückwärtssalto in der Luft mit Kick


Rad schlagen


Am Gegner: hebt ihn hoch und läßt ihn fallen (Mentalattacke)

Venam


Verspuckt Gift

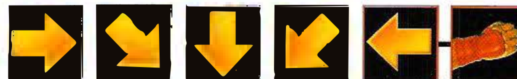

Dreht sich und schlägt um sich


2-Schlag-Kombination: Kopf und Kick


Geht nach vorne und schlägt mit beiden Scheren gleichzeitig


Gegner am Boden: wirft sich auf ihn


Am Gegner: Überwurf


Beißt den Gegner in den Hals


4-Schlag-Kombination mit Sprung nach vorne

Ashraf


Rechter Haken mit Ausholbewegung

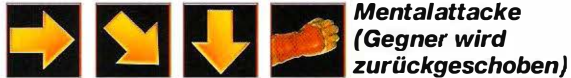

Läuft nach vorne und macht einen Ellbogenschlag


Schuß (Mental)


Kick rückwärts zum Gegner


Am Gegner: legt ihn übers Knie


Gegner am Boden: wirft sich auf ihn


Mentalattacke (Gegner wird zurückgeschoben)


2 Ellbogenschläge

Legende:

- = Punch (Faustschlag)
- = Kick (Fußtritt)
- = Richtungsanweisung
- = Gleichzeitig links und Punch-Knopf drücken
- = Solange warten, bis der Kämpfer in dieser Position verharrt

MECHWARRIOR 2

MISSIONSHILFE

Die folgende Liste enthält eine Übersicht aller Missionen, die Sie in MechWarrior 2 auf dem Weg zum Khan erfolgreich bestehen müssen, mit Hinweisen zu den besonders kritischen Punkten:

Missionen Clan Jadefalken

Mission 1: Silent Thunder

Planet: Colmar
Terrain: Rocky Plains
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Zerstören des Hyperpulsgenerators bei Nav Alpha
Primär: Zerstören der Kommunikationseinrichtung bei Nav Beta
Sekundär: Zerstören aller gegnerischen Mech
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 65t

Gleich zu Beginn warten zwei gegnerische Kitfoxes auf Sie. LRMs sind gegen diese schnellen Mechs fast wirkungslos, da sie diese meist ausmanövrieren. Am besten einige Laser einbauen, die Strukturen halten einigen Beschuß aus !



Mission 2: Arkham Bridge

Planet: Bodegba
Terrain: Pasture Land
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär: Verteidigen der Industrieanlagen bei Nav Kappa
Primär: Zerstören aller gegnerischen Einheiten
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 75t

Sofort mit Maximalgeschwindigkeit nach links über den Paß laufen und, sobald die Fabrik in Sicht kommt, die gegnerischen Mechs am besten mit LRMs beschießen. Im weiteren Verlauf darauf achten, nicht selbst die Fabrik durch Fehlschüsse zu beschädigen !

Mission 3: Mirror Cage

Planet: Silvisfer
Terrain: Low Hills
Tageszeit: Morgendämmerung

Missionsziele:
Primär: Zerstören des feindlichen Landungsschiffes bei Nav Zeta
Sekundär: Zerstören aller Verteidigungseinheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 70t

Die Aufgabe mag zwar sehr schwierig erscheinen, aber da das Landungsschiff außer Gefecht ist, müssen lediglich die gegnerischen Mechs ausgeschaltet werden, bevor man sich in aller Ruhe dem Landungsschiff widmen kann.

Mission 4: Bone Machine

Planet: Baker 3
Terrain: Rocky Hills
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Verteidigen der Basis bei Nav Gamma
Sekundär: Zerstören aller angreifenden Einheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 60t

Die Temperatur in diesem Szenario ist angenehm kühl, sodaß auf einige Wärmetauscher verzichtet werden kann. Ausserdem sollten einige LRMs auf der Waffenliste stehen, um die angreifenden Mechs schon aus großer Entfernung bekämpfen zu können.

Mission 5: Trial 1

Eigener Mech: Storm Crow
Gegnerische Mechs: Hellbringer
Timber Wolf

Ein zugegebenermaßen etwas unfairer Kampf - aber bei den folgenden Trials kommt es noch dicker! Meist hilft hier jedoch ein wenig Geduld und seinen Mech ständig in Bewegung zu halten. Hat man dann einmal die Taktik des Computergegners durchschaut, ist der Sieg meist nicht mehr fern.

MECHWARRIOR 2

MISSIONSHILFE

Mission 6: Bouk Obelisk

Planet: Mond McDuff
Terrain: Cratered / Vacuum
Tageszeit: Morgendämmerung

Missionsziele:
Primär: Zerstören jeglichen Widerstands

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 60t

Schon nach kurzem kommt ein Hilfegesuch eines Jadefalkenmechs, aber sobald man sich ihm genügend genähert hat, stellt sich das Ganze als eine Falle heraus und es wimmelt geradezu von gegnerischen Maschinen. An dieser Stelle sollte der Rückzug zum Isotopenlabor angetreten werden, da die Gegner auch die Kuppel angreifen !
Auf McDuff liegt die Temperatur bei 127 Grad minus, also geradezu ideal für Laser !

Mission 7: Umber Wall

Planet: Evciler
Terrain: Iron Oxygene Rift
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Eskortieren eines Hovertank zur Fabrik bei Nav Omikron
Sekundär: Zerstören aller angreifenden Einheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 75t

Gegen die zu Beginn ankommenden Flugzeuge haben sich vier ER Large Laser, auf Gruppenfeuer geschaltet, bewährt - ein Treffer damit, und schon gibt es ein „Enemy aircraft destroyed" zu hören. Anschließend schnell um den Berg herum, da auf der anderen Seite des Tunnels bereits zwei besonders dicke Gegner auf unseren Schützling warten !

Mission 8: Rouge Chariot

Planet: Troychron
Terrain: Canyon
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Zerstören des Kernwärmetauschers bei Nav Sigma
Sekundär: Zerstören aller Verteidigungseinheiten
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 65t

Auf der Brücke über den Canyon laufen zwei Mechs umher, die man sehr leicht ausschalten kann, indem man ihnen einfach die Brücke unter den Beinen wegschießt. Auch die wartenden Panzer sollten kein großes Hindernis sein. Ist der Wärmetauscher erst einmal vernichtet, bleibt nicht viel Zeit, um aus dem Blastradius der Explosion zu gelangen, also schnell zurück zum eigenen Landungsschiff !

Mission 9: Trial 2

Eigener Mech: Nova
Gegnerische Mechs: Warhammer
Gargoyle

Der eigene Mech wird immer kleiner und die Gegner immer größer. Der einzige Vorteil bleibt die größere Beweglichkeit.

Mission 10: Plum Wine

Planet: Wotan
Terrain: Farmland
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär: Zerstören aller Fahrzeuge mit hochrangigem Kommandopersonal
Primär: Inspizieren von Gebäuden, die gegnerische Munitionslager enthalten könnten
Tertiär: Zerstören aller gegnerischen Einheiten
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 85t

In diesem Szenario kommt es auf Geschwindigkeit an, damit nicht der eine Konvoy verschwindet, während man sich um den anderen kümmert. Die anschließend noch zu findende Munition befindet sich in drei Lagerhäusern (Warehouses).

Mission 11: Rust Heart

Planet: Wotan
Terrain: Crystalline Forms
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär: Eskortieren eines Konvoys zur Basis bei Nav Epsilon
Sekundär: Zerstören aller gegnerischen Einheiten
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 85t

Entgegen der Information im Briefing lauern natürlich Feinde auf den Konvoy. Werden diese jedoch genügend beschäftigt, kommt der Konvoy problemlos ans Ziel.

Mission 12: Trial 3

Eigener Mech: Kit Fox
Gegnerische Mechs: Summoner
Warhawk

Das Hauptproblem hier ist die relativ schwache Bewaffnung des Kit Fox. Dennoch: die beste Taktik bleibt es, den Gegnermechs die Beine wegzuschießen.

Mission 13: Armor Veil

Planet: Morges
Terrain: Ice Desert
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Verteidigen des Flughafens
Sekundär: Zerstören aller angreifenden Mechs

Maximale Anzahl von Mechs: 3
Maximales Gewicht pro Mech: 100t

Die anrückenden Mechs greifen bereits auf große Distanz den Kontrollturm an, also sollten die anderen Sternmitglieder den Gegnern entgegengeschickt werden, während man



MECHWARRIOR 2

MISSIONSHILFE

selbst die aus der anderen Richtung kommenden Mechs übernimmt.

Mission 14: Iron Piston

Planet: Morges
Terrain: Stadtgebiet
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Zerstören aller gegnerischen Mechs in der Stadt

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 100t

Der gewählte Mech muß in dieser Mission nicht schnell sein. Also lieber mehr Wert auf gute Panzerung und Bewaffnung legen. Eine Sprungdüse ist ebenfalls empfehlenswert, da sich der Mech dann sehr schnell wenden läßt, wenn man plötzlich einen Gegner im Rücken entdeckt.

Mission 15: Bronze Anvil

Planet: Morges
Terrain: Ice Rift
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Identifizieren und Zerstören von Radicks Mech
Primär: Identifizieren und Zerstören der Stabsfahrzeuge
Sekundär: Zerstören aller Verteidigungseinheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 3
Maximales Gewicht pro Mech: 100t

Bei der letzten Mission vor dem Kampf um den Titel des Khan ist es wichtig, den Mech von Radick (der zurückweichende Dire Wolf) zu identifizieren, bevor man ihn ausschaltet - also Vorsicht mit LRM-Feuer, da hier allzuleicht Cockpit-Treffer die Mission zum Scheitern bringen können.

Mission 16: Trial 4

Eigener Mech: Fire Moth
Gegnerische Mechs: Marauder
Dire Wolf

Ein harter Brocken, mit dem leichtesten Omnimech gegen zwei der schwersten anzutreten. Allerdings sind die Beine des Marauder verhältnismäßig verwundbar, und gegen den Dire Wolf danach hilft nur beten und die Hoffnung auf einen kritischen Treffer!

Missionen Clan Wolf

Mission 1: Pyre Light

Planet: Colmar
Terrain: Rolling Hills
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Zerstören der Chemiefabrik
Primär: Inspizieren der Reste einer gegnerischen Basis
Sekundär: Zerstören aller gegnerischen Mechs
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 60t

Den ersten anrückenden Jenner schnell mit LRMs erledigen, da er sonst ziemlich stören kann.

Mission 2: Flame Tongue

Planet: Sudeten
Terrain: Prairie
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Zerstören der Pumpstation bei Nav Alpha
Primär: Zerstören des befestigten Hauptquartiers bei NavBeta
Sekundär: Zerstören aller Verteidigereinheiten
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 60t

Insbesondere das Hauptquartier ist ein harter Brocken, der eine ganze Menge von Treffern aushält. Nur mit munitionsbezogenen Waffen ist ein Erfolg hier schier unmöglich.

Mission 3: Blade Splint

Planet: Zoetermeer
Terrain: Sparse Urban
Tageszeit: Morgendämmerung

Missionsziele:
Primär: Aufspüren des Energiewandlers
Primär: Vernichten des Energiewandlers

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 75t

Einfach die Navigationspunkte ablaufen, in der Nähe eines der letzten Nav-Punkte findet sich der blau leuchtende Plasmakonverter. Die kurz vorher auftauchenden drei Summoner umgeht man am besten, wenn man sich im Cockpit noch nicht ganz sicher fühlt.

Mission 4: Temper Edge

Planet: Baker 3
Terrain: Snowy Pass
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär: Verteidigen der T5 Aufklärungseinheit und Eskorte zu Nav Sigma
Primär: Verteidigen des Reparaturfahrzeuges bis zum Abschluß der Reparaturen
Sekundär: Zerstören aller gegnerischen Einheiten
Sekundär: Eskortieren des Reparaturfahrzeuges zum Abholpunkt

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 65t

Die anrückenden Mechs müssen beschäftigt bleiben, da sie sonst die reparaturbedürftige Tarantula gänzlich auseinandernehmen. Ist der Mech erst einmal repariert, bleibt das Eskortieren leicht.



MECHWARRIOR 2

MISSIONSHILFE

Mission 5: Trial 1

Eigener Mech: Storm Crow
Gegnerische Mechs: 1.Welle: 2 Fire Moth
2.Welle: Storm Crow, Gargoyle

Die ersten zwei Fire Moth sollten keine großen Probleme bereiten, erst die letzte Gargoyle wird etwas härter.

Mission 6: Sable Flame

Planet: McDuff
Terrain: Cratered / Vacuum
Tageszeit: Nacht

Missionsziele:
Primär: Erobern und Sichern der Sensorenkuppel
Sekundär: Zerstören der die Kuppel bewachenden Mechs
Sekundär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 85t

Der Schlüssel zu dieser Mission liegt zum einen darin, beim Beseitigen der ersten drei Wach-Mechs die Kuppel nicht zu beschädigen und danach die angreifenden Mechs schnell genug zu besiegen, daß sie nicht dazukommen, die Kuppel zu sprengen. Der Mond McDuff ist extrem kalt, so daß auch eine Vierfachsalve ER-PPC's recht schnell wieder abgekühlt ist.

Mission 7: Burning Chrome

Planet: Evciler
Terrain: Ice Rift
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Zerstören der Solarzellenbatterie bei Nav Tau
Sekundär: Zerstören aller Verteidiger
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 65t

Auf der anderen Seite des Bergvorsprungs warten zwei Mechs auf Sie, rechts hinter dem Tafelberg lauert ein Mad Dog, und sobald der erste Turm ausgeschaltet ist, taucht auch noch ein Summoner mit einem Gaussgeschütz auf, also Vorsicht! Die Türme lassen sich am leichtesten mit einer Salve LRM erledigen, also auf jeden Fall mindestens eine LRM 5 einbauen.

Mission 8: Scorching Sand

Planet: Twycross
Terrain: Mesa Desert
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär: Erobern und Sichern des mobilen Hauptquartiers
Sekundär: Zerstören aller Verteidigereinheiten
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 70t

Auch hier empfehlen sich LRMs, um die Lasertürme zu vernichten. Hierzu stellt man sich einfach so nahe an die Felswand, daß man die Türme zwar noch nicht sieht, aber seitlich an der Wand vorbeizielen kann und mit den Raketen immer noch ein Lock erhält.
Dann einfach aus sicherer Deckung einen Turm nach dem anderen auseinandernehmen. Sind die zwei Wachfahrzeuge zerstört, kommt von einem der Plateaus ein Rifleman herabgesprungen. Auch gegen ihn empfehlen sich einige massive LRM-Batterien.

Mission 9: Trial 2

Eigener Mech: Mad Dog
Gegnerische Mechs: 1.Welle: 2 Jenners
2.Welle: Rifleman, Jenner

Für die zweite Welle einige LRM übriglassen und damit den Jenner ausschalten/beschädigen. Ansonsten auf den Rifleman konzentrieren, da dieser eine enorme Feuerkraft besitzt!

Mission 10: Silver Staff

Planet: Wotan
Terrain: Industrial Urban
Tageszeit: Dämmerung

Missionsziele:
Primär: Zerstören der Chemiefabrik bei Nav Phi
Primär: Zerstören des Flugfeldes bei Nav Chi
Sekundär: Inspizieren von Gebäuden, die Munition enthalten
Tertiär: Zerstören aller gegnerischen Einheiten in der Stadt

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 80t

Zu dieser Mission gibt es eigentlich nicht allzuviel zu sagen, außer daß etliche überschwere Omnimechs als Gegner fungieren. LRM's und SRMs bieten beim Kampf gegen diese Monster den Vorteil, häufiger Cockpittreffer zu erzielen als andere Waffen.

Mission 11: Aquiline Fire

Planet: Wotan
Terrain: Crystalline Anomalies
Tageszeit: Dämmerung

Primär: Inspizieren des Landungsschiffswracks und Abziehen der gespeicherten Daten
Primär: Zerstören des Wracks nach erfolgter Übertragung
Sekundär: Zerstören aller Gegnereinheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 2
Maximales Gewicht pro Mech: 80t

Die größte Schwierigkeit besteht hier darin, das Wrack erst einmal zu finden: Es liegt südöstlich von Nav Theta. Hat man es einmal gefunden, muß es nur noch identifiziert werden.

Mission 12: Trial 3

Eigener Mech: Summoner
Gegnerische Mechs: 1.Welle: Mad Dog, Storm Crow
2.Welle: 2 Gargoyles



MECHWARRIOR 2

MISSIONSHILFE UND CHEATS

Wie bei den meisten Trials of Position sollten auch hier vornehmlich die Beine der gegnerischen Mechs ins Visier genommen werden.

Mission 13: Cold Crescent

Planet: Karetah, Morges Mond
Terrain: Steppe
Tageszeit: Tag

Missionsziele:
Primär: Zerstören des gegnerischen Patroullenmechs
Primär: Zerstören des Terraformerkerns

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 60t

Beim Ausschalten des Patroullen - Mad Dog muß man sich beeilen, da dessen MechKrieger sonst um Hilfe funkt und damit die gesamte Mission gescheitert ist. Danach lassen uns die gegnerischen Mechs ungehindert passieren, so lange, bis man durch das Tor im Zaun gekommen ist. Nun sollte man schnell um den Berg herumlaufen und auf dessen Rückseite den Eingang zur Höhle freischießen. Nachdem der Terraformer im Inneren vernichtet ist, muß man sich sehr beeilen, um noch aus dem Explosionsradius zu gelangen. Also nicht mit den Wach-Mechs anlegen, sondern schnell weg.
Eine hochgepanzerte und extrem schnelle Nova hat sich hier bewährt.

Mission 14: Velvet Hammer

Planet: Morges
Terrain: Dense Urban
Tageszeit: Nacht

Missionsziele:
Primär: Rendezvous mit Hoverlimousine bei Nav Xi
Primär: Eskortieren der Limousine zur Oper
Sekundär: Zerstören aller gegnerischen Einheiten

Maximale Anzahl von Mechs: 1
Maximales Gewicht pro Mech: 100t

Ein kleiner Trick: Kümmert man sich zuerst um die gegnerischen Einheiten und steuert dann erst Nav Xi an, dann wartet die Hoverlimousine brav an ihrem Ausgangsort, bis keine Gefahr mehr besteht.

Mission 15:Golden Spade

Planet: Morges
Terrain: Sparse Urban
Tageszeit: Nacht

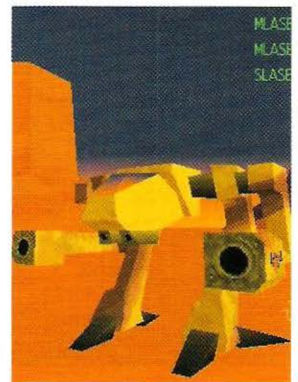
Missionsziele:
Primär: Inspizieren des Palastkomplexes
Primär: Zerstören des Palastkomplexes, falls er als Kommunikationsstation dient
Primär: Zerstören der Straßensperren und Geschütztürme bei Nav Omega
Sekundär: Zerstören aller gegnerischen Sekundäreinheiten
Tertiär: Zerstören von Gelegenheitszielen

Maximale Anzahl von Mechs: 3
Maximales Gewicht pro Mech: 90t

Der Palast wird von einer Energiemauer geschützt, die mit normalen Waffen nicht zu durchbrechen ist. Allerdings befindet sich im Nordwesten des Palastes der Schildgenerator (flache Struktur am Boden, nicht gerade leicht zu finden), der das Kraftfeld speist.
Ist erst einmal der Generator zerstört, ist der Palast auch kein Problem mehr.

Mission 16: Trial 4

Eigener Mech: Timber Wolf
Gegnerische Mechs: 1.Welle: Warhammer, Dire Wolf
2.Welle: Rifleman, 2 Marauders



Der Schlüssel zum Titel des Khan bei Clan Wolf liegt wohl darin, einen der Mechs der ersten Welle mit einem abgeschossenen Bein stehenzulassen und sich dann die Mechs der zweiten Welle einen nach dem anderen vorzunehmen. Diese bewegen sich nämlich erst dann, wenn sie beschossen werden, und dann auch nur die getroffenen Mechs. (Vorsicht bei Waffen, die Streuschaden anrichten (Raketen, ER-PPC's).

Martin Müller

Wem das Spiel trotz dieser Hinweise immer noch zu schwer ist, der kann sich ja mit den folgenden Cheats das Leben erleichtern:

Dazu im Simulator die Tasten Shift, Alt und Control gleichzeitig gedrückt halten und den Code eingeben:

CIA .... Unbegrenzte Munition
COLDMISER .... Keine Hitzeüberprüfung
FLYGIRL .... Mech bekommt Sprungdüsen
MIGHTYMOUSE ...... Unbegrenzter Sprungdüsentreibstoff
BLORB .... Unverwundbarkeit
DORCS .... Treffen mit den Programmierern
GANKEM .... Zerstören des anvisierten Mechs
ICANTHACKIT .... Erfolgreiches Beenden der Mission
HANGAROUND ..... Nach Gelingen oder Fehlschlagen der Mission kehrt man nicht sofort zur Shell zurück
TINKERBELL .... In der Außenansicht wird die Kamera frei beweglich
ENOLAGAY .... Große Explosion
XRAY .... Durch Berge sehen

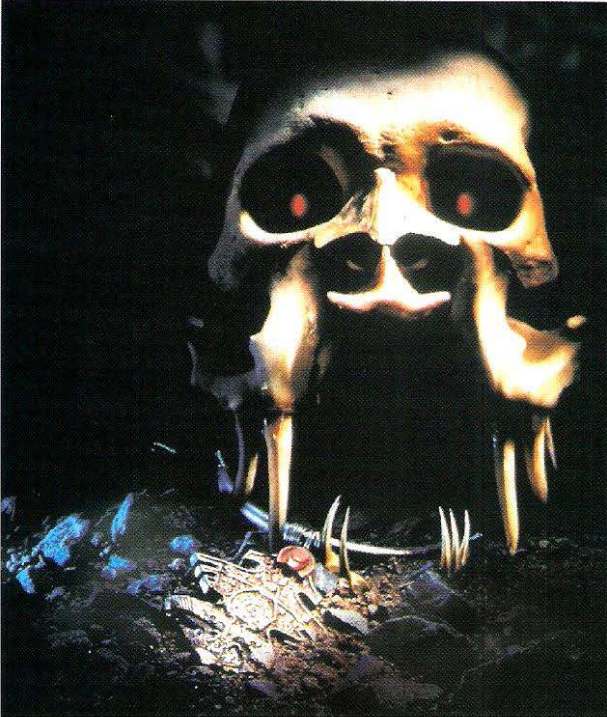
Wer bei den Trials of Grievance seinen MechKrieger „Enzo" tauft (im Star Configure-Bildschirm), kann auch mal in einer Tarantula, einem BattleMaster IIC oder gar als Elementar in den Kampf ziehen.
Um allerdings den BattleMaster zum Laufen zu bekommen, muß in der Datei **MW2SHELL.EXE** an einer Stelle gepatcht werden, da sich ein simpler Tippfehler eingeschlichen hat: Dazu einfach mit einem Diskeditor nach „btllmstr" suchen und durch „**bttlmstr**" ersetzen, dann steht dem Einsatz des neuen Mechs nichts mehr im Wege.

Durch die Eingabe von **FREEBIRTHTOAD** als Name des MechKriegers bei den Clanmissionen erhält man im jeweiligen Ready-Room eine Auswahl aller Missionen angeboten!



DUNGEONMASTER 2

KOMPLETTLÖSUNG



Hier, wie bei so vielen anderen Rollenspielen auch, gilt die Regel, in regelmäßigen Abständen den Spielstand zu sichern, da es sehr leicht vorkommen kann, daß die Gruppe im Kampf getötet wird.

In der Heldenhöhle

In der Höhle mit den eingefrorenen Helden stellen Sie sich als erstes Ihr Team zusammen. Ist Ihre Truppe vollständig, klettert sie über die Leiter in das darüberliegende Gebäude. Hier ist der Tisch neben dem Feuer so zu verschieben, daß Sie das Bild an der Wand erreichen können. Nehmen Sie das Bild von der Wand und verstauen Sie alle zum Vorschein kommenden Gegenstände im Inventory Ihrer Gruppe. Mit dem ebenfalls hinter dem Bild liegenden Schlüssel

Der Schlüssel für die erste Tür

sind Sie nun auch in der Lage, die Tür des Hauses aufzusperren und dem ersten Feind gegenüberzutreten. Sind die ersten lästigen Monster beseitigt, begeben Sie sich zu den ganz in der Nähe befindlichen Händlern, wo Sie erst einmal - natürlich gegen bare Münze - die Ausrüstung Ihrer Helden aufstocken. Bei dem Lebensmittelhändler finden Sie einen RA-Schlüssel, der in das

Der RA-Schlüssel zum Vorgarten

Schloß der Tür zum Vorgarten von Skullkeep paßt. Dort angekommen, dürfen Sie es wieder mit ein paar Monstern aufnehmen. Nachdem Sie sich bis zur Eingangshalle von Skullkeep durchgekämpft haben, verschieben Sie dort die zweite Lampe auf der rechten Seite des Ganges so, daß Sie die Mauer dahinter erreichen können. Dort lösen Sie den lockeren Stein aus der Mauer und drücken den Knopf, der sich dahinter verbirgt. Daraufhin erscheint in der rechten Nische ein Morgenstern, mit dem Sie Ihre Party besser ausrüsten können. Wenn Sie das Pergament, das sich in der linken Nische befindet, durchlesen, erfahren Sie, daß

Das Geheimnis der vier Clan-Keys

alle vier Clan-Keys benötigt werden, um die Tür zum Inneren des Schlosses zu öffnen. Verlassen Sie nun die Eingangshalle, um die vier Clan-Keys zu suchen. Gehen Sie an der Abzweigung nach Norden und besorgen Sie sich den ersten Clan-Key, der auf einem Altar im Gebiet der Wirbelstürme liegt. Dieses finden Sie im nordöstlichen Teil des

1. Clan-Key

Vorgartens. Auch hier müssen Sie wieder gegen mehrere Kreaturen im Kampf bestehen.

Auf dem Altar mit dem ersten Clan-Key finden Sie neben ein paar Sachen für das Inventory auch den Lightning-Key, der Ihnen

Lightning Key für den nördlichen Vorgarten

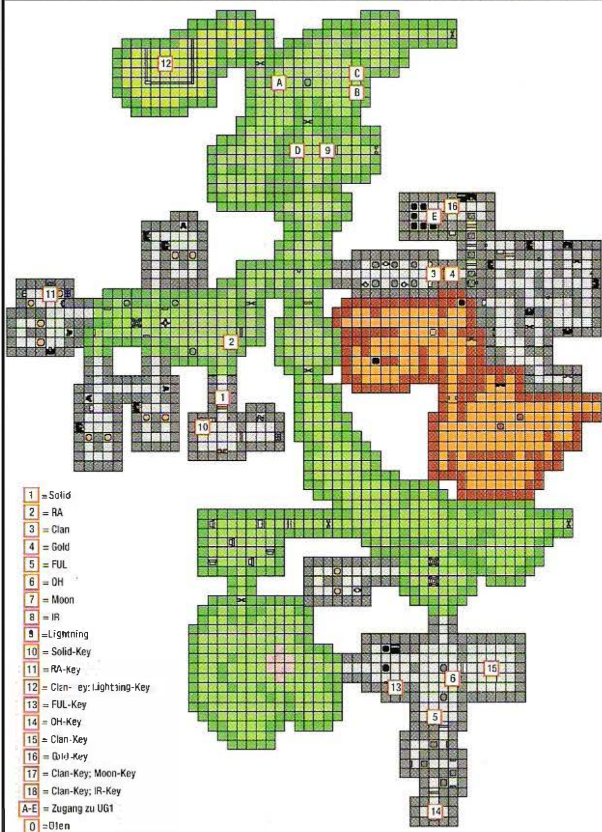
jetzt den Zugang zum nördlichen Teil des Vorgartens ermöglicht. Um den zweiten Clan-Key zu bekommen, müssen Sie nun in das Gebiet der Wölfe, die sich als ernsthafte Gegner erweisen. Nach dem Kampf mit den Wölfen finden Sie auf dem Altar den zwei-

2. Clan-Key und Moon-Key

ten Clan-Key sowie den Moon-Key und eine Scout-Map, die sich später noch als sehr nützlich erweisen wird. Verlassen Sie nun wieder das Gebiet der Wölfe und gehen Sie in den östlichen Teil der Vorgartens, in den Sie mit Hilfe des Moon-Keys gelangen.

Gehen Sie bis ganz nach unten und dann links in das Gebiet der Riesen. Diese Riesen sind sehr schwere Gegner. Allerdings lassen

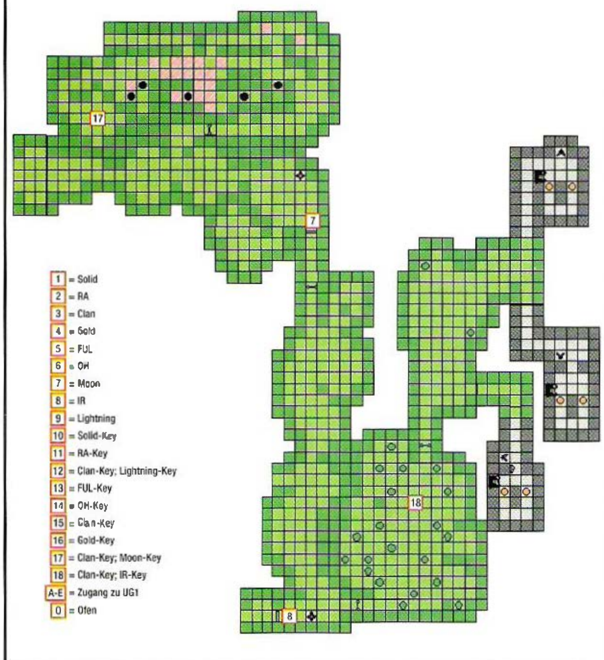
Erdgeschoß 1. Teil





DUNGEONMASTER 2

KOMPLETTLÖSUNG



sie immer ein paar Äxte liegen, wenn sie getötet werden. Diese Äxte wiederum kann man beim Waffenhändler für gutes Geld verkaufen. Nachdem Sie also den Altar erreicht

3. Clan-Key und IR-Key

und den dritten Clan-Key sowie auch den IR-Key in Ihr Inventory gepackt haben, können Sie auch in das Gebiet nördlich der Riesen gehen, wo Sie einige Händler finden, die recht interessante Waren anbieten. Sobald Sie Ihre Party auf diese Art gestärkt haben, verlassen Sie dieses Gebiet und wenden

Der südliche Teil des Vorgartens

sich nun dem südlichen Teil des Vorgartens zu, in den Sie mit Hilfe des IR-Keys eindringen können. Gehen Sie hier immer nach Westen, bis Sie in einen Friedhof kommen. Sobald Sie zu nahe an einen der Grabsteine herantreten, erscheint ein Dämon, den Sie nur mit dem Zauber DES-EW bekämpfen können. Dann gehen Sie nach Süden, wo Sie das Gebiet der Waldschrate durchqueren

Das Friedhofsgebäude

müssen, um in das Friedhofsgebäude zu gelangen. Wenn Sie im Gebäude sind, entfernen Sie aus der rechten Wand einen losen Stein und drücken den Knopf dahinter. Eine Geheimtür öffnet sich, und Sie können ein

Der Ful-Key

paar wichtige Gegenstände und den FUL-Key in Ihr Inventory aufnehmen. Jetzt kommt die Scout-Map zum Einsatz. Um den Raum mit den sich bewegenden Falltüren sicher durchqueren zu können, aktivieren

Mit der Scout-Map durch den Falltürraum

Sie die Scout-Map, setzen das Auge ein Feld vor und folgen ihm sofort nach, so daß Sie immer auf dem selben Feld wie das Auge stehen. Die Falltüren können nämlich nie dort sein, wo das Auge ist, und so kommen Sie ohne Probleme durch den Raum. Sollten Sie trotzdem mal von einer Falltüre erwischt werden, ist das gar nicht so schlimm, weil Sie jederzeit durch die Treppe im Norden wieder hochkommen. Außerdem liegen dort unten ein paar sehr nützliche Ausrüstungsgegenstände. Gehen Sie also mit Hilfe der Scout-Map an die südliche Tür

Die Tür für den FUL-Key

und öffnen Sie sie mit dem FUL-Key. Folgen Sie dann den Gang dahinter, bis Sie an eine Wand mit einem Vorhang kommen. Dabei werden Sie von ein paar Mumien angegriffen, die aber keine ernsthaften Gegner sind. Ziehen Sie nun den Vorhang von der Wand zurück und nehmen Sie alle Gegenstände

Der OH-Key

einschließlich des OH-Keys mit, die sich in der Nische hinter dem Vorhang befinden. Machen Sie dann wieder kehrt und gehen Sie zurück zum Raum mit den Falltüren.

Mit Hilfe der Scout-Map gelangen Sie wiederum sicher bis zur westlichen Tür, die Sie nun mit dem OH-Key öffnen können. Gehen Sie hinein und vor bis zum Tisch. Da sich

Der 4. Clan-Key

der vierte Clan-Key immer von Ihnen abwendet und Sie ihn so nicht erreichen können, legen Sie einfach eine Geldmünze auf Ihre Seite des Tisches. Daraufhin erscheint der Geist eines Händlers, der Ihnen den vierten Clan-Key überreicht. Verlassen Sie jetzt das Gebäude durch den nördlichen Ausgang. In den beiden Lavabrunnen finden Sie ein paar Edelsteine sowie einige Ausrüstungsgegenstände. Auch der Händler, der gleich daneben ist, hat einige sehr interessante Waren im Angebot, die Sie sich mal anschauen sollten. Wenn Sie hier alles erledigt haben, gehen Sie wieder zurück zur Eingangshalle von Skullkeep, wobei Sie jetzt auch den direkten Weg wählen können, da sich von dieser Seite die Türe süd-

Der Einsatz der 4 Clan-Keys

westlich der Eingangshalle ohne Probleme öffnen läßt. Wieder in der Eingangshalle angekommen, setzen Sie die vier Clan-Keys in die dafür vorgesehene Halterung links von der Tür ein. Jetzt können Sie die Tür öffnen. Wenn Sie nun auf die Plattform vor dem Auge treten, kommt von der linken Seite ein Feuerball auf Sie zu, dem Sie aber durch einfaches Zurücktreten ausweichen können. Nun können Sie ohne Gefahr die Plattform betreten und sich die Knöpfe auf der

Die drei Türen vor der Feuerballwand

rechten Seite anschauen. Um jetzt durch die drei Türen zu kommen, müssen Sie sehr schnell sein. Erst legen Sie so viel Ausrüstungsgegenstände ab, daß alle Mitglieder Ihrer Party mit der Tragkraft weder im gelben noch im roten Bereich sind. Dann gehen Sie zu den drei Knöpfen. Drücken Sie diese nun schnell in der Reihenfolge Rechts, Mitte, Links und laufen Sie dann so schnell sie können durch die drei Türen. Auf der anderen Seite angekommen, finden Sie in der Nische links von der Treppe eine

Die Minion-Map

Minion-Map sowie den Gold-Key, mit dem Sie Skullkeep jederzeit wieder verlassen können. Nachdem Sie alles abgesucht haben und alle Gegenstände in Ihr Inventory gepackt haben, benutzen Sie die Treppe, um

Der erste Stock der Skullkeep

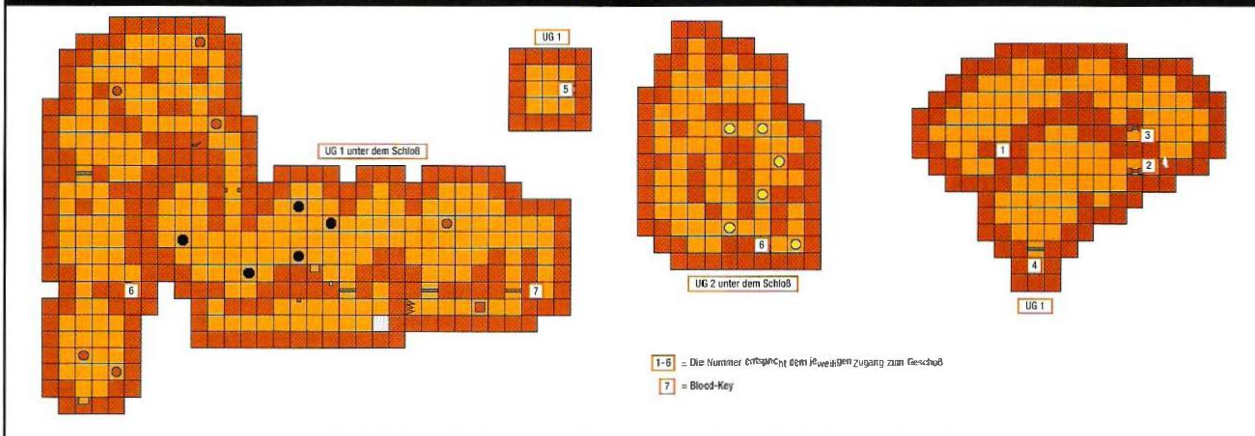
in den ersten Stock von Skullkeep zu gelangen. Dort sehen Sie ein Seil, an dem Sie ziehen. Warten Sie, bis die Tür aufgemacht wird und betreten Sie den Raum. Dort erwartet Sie dann ein harter Kampf. Wenn Sie als Sieger hervorgegangen sind, finden Sie



DUNGEONMASTER 2

KOMPLETTLÖSUNG

Untergrund



in den einzelnen Nischen viele nützliche Gegenstände und auch einen Numenstaff.

Der Hexenkessel

Wenn Sie in den Hexenkessel in der Mitte des Raumes einen Staff, einen Snake-Staff und ein Mana-Blousson werfen, erhalten Sie einen Serpent-Staff. Verlassen Sie dann den Raum durch die Tür im Süden und stellen Sie sich auf die Plattform. Benutzen Sie nun die **Minion-Map**, die Sie im Erdgeschoß gefunden haben, und markieren Sie das Feld der Plattform mit einem X.

Mit der Minion-Map bei der Plattform

Gehen Sie nun zur südlichen Tür, nehmen dort einen unwichtigen Gegenstand aus Ihrem Inventory und legen ihn auf den Boden. Benutzen Sie nun wiederum die Minion-Map und lassen Sie sie den Gegenstand zu Plattform bringen. Sobald der Gegenstand auf der Plattform liegt, öffnet sich die Tür, und Sie können durchgehen.

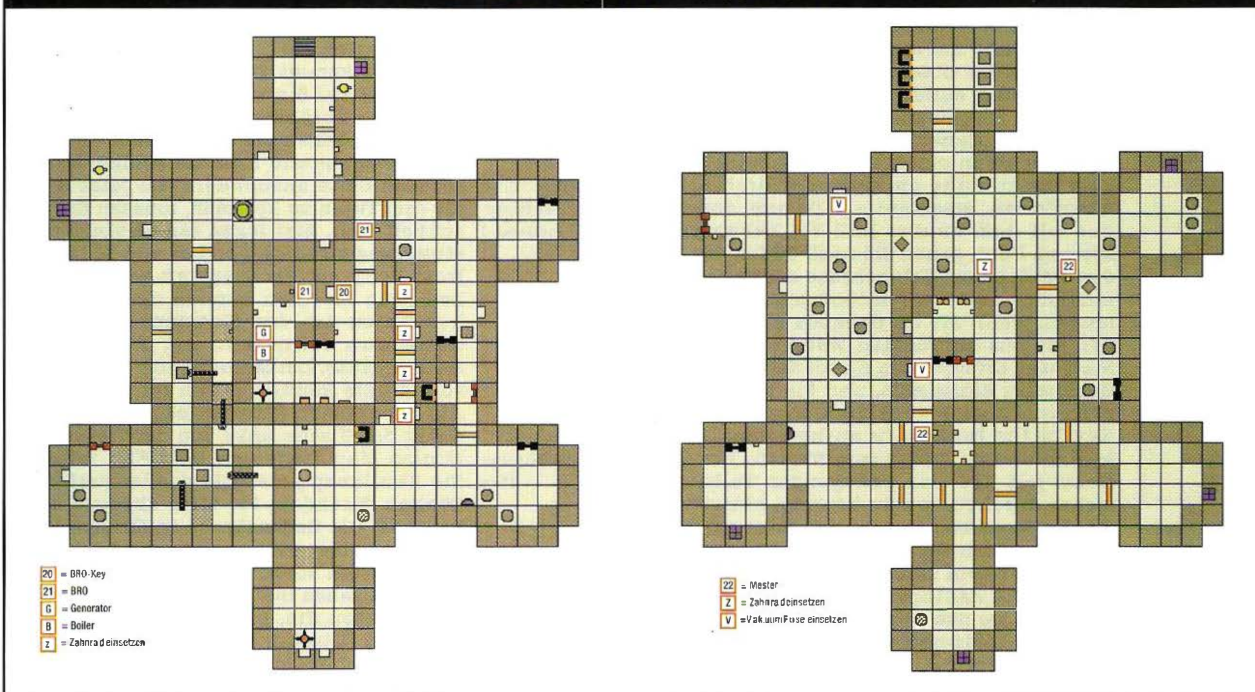
Bei den vier Augen

Die vier Augen können Sie nun durch die auf der Karte eingezeichneten Geheimgänge umgehen und außer Gefecht setzen. Wenn Sie das getan haben, können Sie ohne Probleme den Gang benutzen und gelangen so in den nächsten Raum.

Das Zahnrad

Dort finden Sie in einer Nische in der nördlichen Wand ein Zahnrad. Stecken Sie dieses Zahnrad in die Öffnung neben der Tür, und Sie können die Tür öffnen. Jetzt muß es wieder schnell gehen. Entfernen Sie das Zahnrad wieder aus der Öffnung, gehen zur nächsten Tür, stecken das Zahnrad wieder in die Öffnung und öffnen die Tür. Dann

Das Schloß 1. und 2. Stockwerk



DUNGEONMASTER 2

KOMPLETTLÖSUNG

nehmen Sie wieder das Zahnrad, gehen wieder zur nächsten Tür usw. Wenn Sie nicht schnell genug sind, öffnet sich eine Falltüre, und Sie fallen ein Stockwerk nach unten, was nicht so schlimm ist, da Sie jederzeit die Möglichkeit haben, über die Leiter im Südosten wieder heraufzuklettern. Wenn Sie sich dann wieder vor die Nische stellen, erscheint dort wieder ein Zahnrad, und Sie können es nochmal versuchen. Wenn Sie es geschafft haben, finden Sie sich in einem Raum wieder, der voll ist mit Monitoren, einem Boiler und einem Generator. In der Nische beim Eingang finden Sie den BRO-Key.

Im Monitor- und Boilerraum

Der BRO-Key

Den setzen Sie in das dazugehörige Schlüsselloch in der linken Seite der Nische im Norden des Raumes. Haben Sie das getan, drücken Sie den Knopf gleich daneben. Eine Falltür öffnet sich und verschlingt den Schlüssel. Lassen Sie nun in der Mitte des Raumes die rechte Leiter hinunter, indem Sie den Knopf rechts davon drücken. Steigen Sie die Leiter hinab ins Erdgeschoß. Da dort der Schlüssel auch nicht liegt, springen Sie durch die Fallgrube im Norden hinab. Dort finden Sie dann den BRO-Key wieder. In einer Nische im Osten finden Sie den Blood-Key, mit dem Sie den Raum im Süden des 1. Untergeschoßes betreten können. Dort finden Sie an der nördlichen Wand einen Hebel. Wenn Sie diesen Hebel betätigen, erscheint ein Beamfeld, mit dem Sie wieder ins Erdgeschoß gelangen. Von dort gehen Sie wieder über die Leiter in den ersten Stock.

Der Blood-Key zum 1. Untergeschoß

Wieder im Maschinenraum

Wieder im Maschinenraum angekommen, können Sie die Tür im Norden jetzt öffnen und Ihren Weg fortsetzen. Die Tür rechts öffnen Sie wieder mit dem BRO-Key und treten ein. Gehen Sie zur Leiter im Nordosten und steigen Sie hinab. Wenn Sie sich etwas umgeschaut haben, entdecken Sie einen kleinen Kobold, der Ihre Party laufend mit Feuerbällen traktiert. Mit magischen Mitteln können Sie gegen ihn nichts ausrichten, da die Beamwände diese wieder auf Ihre Party reflektieren würden. Es bleibt Ihnen also nichts anderes übrig, als den Kobold zu jagen und ihn mit normalen Mitteln zur Strecke zu bringen. Wenn Sie den Kobold getötet haben, öffnet sich im Norden eine Tür, durch die Sie gehen können. Neben einer Nische mit diversen Gegenständen finden Sie dort auch einen Knopf. Nachdem Sie den Knopf gedrückt haben, begeben Sie sich wieder über die Leiter in den ersten Stock und setzen Ihren Weg nach Süden fort.

Der Feuerball-kobold

Der Falltürzauberstrahl

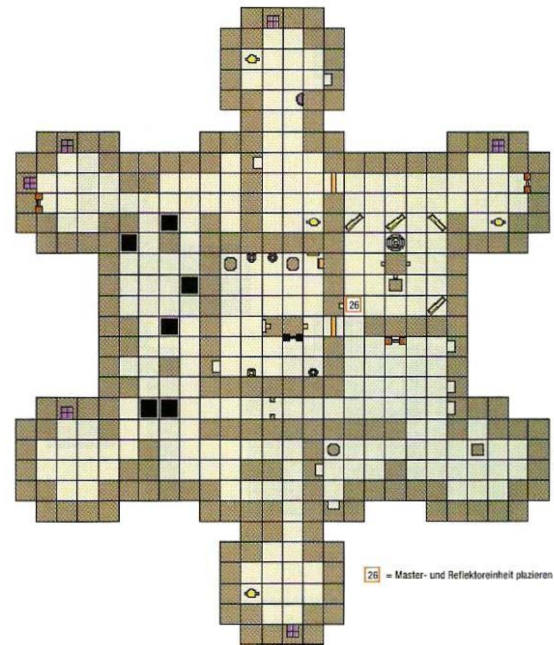
Um den Zauberstrahl zu unterbrechen, der die Falltüre laufend öffnet und schließt, benutzen Sie einfach die Scout-Map und dirigieren das Auge in den Strahl. Jetzt können Sie ohne Gefahr die Falltüre überqueren und haben so Zugang zum 2. Stock. Dort angekommen, wartet gleich ein harter Kampf mit bogenschießenden Kreaturen auf Sie. Eine dieser Kreaturen ist unsichtbar und trägt eine Kiste mit sich. Wenn Sie diese erledigt haben, finden Sie in der Kiste neben div. Gegenständen den Master-Key, mit dem Sie die zugehörige Tür in der Mitte des Raumes öffnen können. Dort werden Sie gleich mit einer ganzen Reihe von Schaltern konfrontiert. Drücken Sie alle Schalter nach unten, dann alle Schalter nach oben. Jetzt sind alle Türen offen. Gehen Sie nun weiter bis zum Pumpenraum, dessen Tür Sie mit dem Master-Key öffnen können. Schalten Sie dort die Pumpen ein und lassen Sie die Leiter zum 1. Stock hinunter, da Sie so einen direkten Durchgang zwischen

Der Master-Key

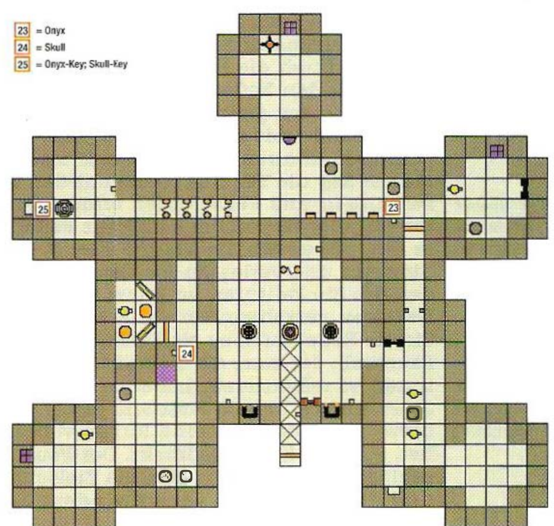
Die Schalter im Master-Keyraum

Im Pumpenraum

Das Schloß 3. Stockwerk



Das Schloß 4. Stockwerk

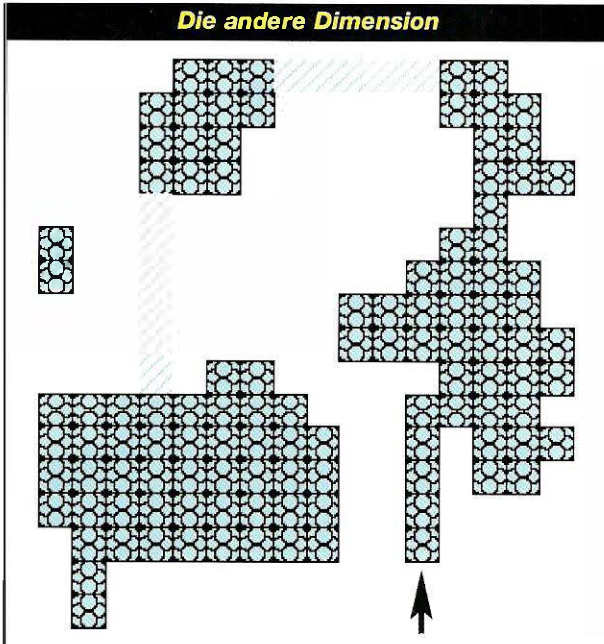




DUNGEONMASTER 2

KOMPLETTLÖSUNG

Die andere Dimension



den Stockwerken schaffen. In die westliche Mauer des Pumpenraumes setzen Sie in die

Der Einsatz der Vacuum-Sicherung

Öffnung eine Vacuum-Sicherung ein, die Sie in einem Holzfaß ein paar Räume davor finden. Nun gehen Sie wieder raus zu den pfeilschießenden Kreaturen.

Die Tür im Westen des Raumes bekommen Sie nur auf, wenn Sie ein Zahnrad sowie eine Vacuum-Sicherung in die dafür vorgesehenen Öffnungen stecken. Jetzt haben Sie

Der Zugang zum 3. Stock

allerdings einen Zugang zum 3. Stock. Nachdem sich Ihre Party dort durch die Tische durchgeschlagen hat, werden Sie auch schon mit dem nächsten Problem konfron-

Die Rammböcke

tiert. Um an den Rammböcken vorbeizukommen, müssen Sie wieder Ausrüstung ablegen, um schneller zu werden. Danach ist es mit dem richtigen Timing eigentlich kein Problem mehr. Gehen Sie nun durch den Durchgang in den östl. Teil des Schlosses. Um durch die Beamwände durch zum Raum mit den Reflektoren zu gelangen, benutzen Sie den gleichen Trick wie im Friedhofsgebäude mit den Falltüren. Dort angekommen, können Sie wiederum mit dem Master-Key die Tür zum Raum mit den Was-

Die Wasserhähne und Feuerrohre

serhähnen und Feuerrohren öffnen. Schalten Sie alle Wasserhähne und alle Feuerrohre ein, lassen Sie die Treppe zum 2. Stock hinunter und verlassen Sie den Raum wieder. Um die Falltüren im Raum mit den Reflektoren verschwinden zu lassen, müssen Sie die Reflektoren so plazieren, daß sie den Feuerball, der kam, als Sie auf die Plattform

Bei den Reflektoren und den Feuerbällen

traten, so reflektieren, daß er im Kreis fliegt. Jetzt einfach auf die Plattform gestellt, und bevor der Feuerball seine Runde vollendet hat, auf den Knopf gedrückt. Der Feuerball schlägt daraufhin genau in die Zielscheibe, und die Fallgruben verschwinden. Jetzt

In den 4. Stock

können Sie endlich hoch in den 4. Stock. Oben angelangt, liegt gleich wieder ein schweres Stück Arbeit vor Ihnen. Um an

Beiden Elektroden

den Elektroden vorbeizukommen, müssen Sie wiederum viel Ausrüstung ablegen, um schneller zu sein. Auch das Timing muß diesmal hundertprozentig stimmen. Wenn Sie es geschafft haben, können Sie die Elektroden mit dem Schalter um die Ecke ausschalten. Aus der Nische in der westlichen Wand können Sie immer nur einen Schlüs-

Das Kraftfeld mit den Schlüsseln

sel nehmen, da Sie sonst ein Kraftfeld festhält. Nehmen Sie sich erst den ONYX-Key, sperren damit die Tür bei den Monitoren auf und gehen hinein. Dort lassen Sie dann die Leiter zum 3. Stock hinunter, gehen wieder hinaus und legen den ONYX-Key wieder zurück. Jetzt nehmen Sie sich den Skull-Key und gehen runter in den 3. Stock. Dort können Sie jetzt über die heruntergelassene Leiter wieder in den 4. Stock klettern. In der großen Halle im 4. Stock schalten Sie alle Hebel auf „ein" und benutzen den Skull-Key, um in den Raum im Westen zu gelangen. Dort zerstören Sie den Tisch mit einem Feuerball, den Sie über die beiden Reflektoren schicken, so daß Sie die Lampe beiseiteschieben können. Nun plazieren Sie die beiden Reflektoren so in der großen Halle, daß sie die Feuerbälle aus der Wand genau auf die große Maschine in der Mitte der Halle reflektieren. Dazu müssen Sie sie nur auf die Bodengitter schieben und richtig drehen. Danach gehen Sie wieder runter ins

In der Fledermaushöhle

Erdgeschoß in die Fledermaushöhle. Die Pyro-Brocken, die Sie dort finden, werfen Sie in den Ofen, der an einer Säule mitten im Raum steht. Wenn der Ofen brennt, klettern Sie rauf in den ersten Stock und schalten dort den Generator im Maschinenraum ein. Klettern Sie dann wieder hoch in den vierten Stock. Dort sehen Sie nun in der großen

Der Endgegner nach dem ZO-Gate

Halle, daß das ZO-Gate offensteht. Gehen Sie jetzt mit Ihrer Party durch das Gate in die andere Dimension, wo Sie auch schon der Endgegner erwartet.

Christian Sterner

Legende zu den Karten

- Tisch
- Tür
- Brunnen
- Schlüsselloch
- Lavabrunnen
- Kamin
- Säulen
- Zo-Maschine
- Levelbegrenzungen
- Fenster
- Monitor
- Elektrode
- Reflektor
- Ablage
- Baum
- Fallgruben
- Trittschalter
- Teleporter
- Treppe nach oben
- Treppe nach unten
- Beamfeld
- Grabstein
- Wächter
- Geheimgang
- Feuerpokal
- Schlammfeld
- Feuerballwerfer
- Lavakrater



KURZTIPS

ACTION REPLAY CODES

Goblins 3
GOB32C560405 .... Unendlich viele Joker

Little Big Adventure
+LBA165DCE03 .... Unendliche viele Schlüssel
+LBA165DCC63 .... unendlich viel Geld
+LBA1724FC12 .... Unendlich viel Lebensenergie
+LBA165DD202 .... Unendlich viele Kleeblätter

König der Löwen
+LIONKING1A23C603 .... Unendlich viele Leben
+LIONKING1 A23CE04 .... Unendlich viel Energie
+LIONKING1A23CA18 .... Maximale Brüllkraft

Pinball Dreams 2
PD213320000 .... Unendlich viele Bälle

Pinball Fantasies
TABLE11D020E01 .... Unendlich Bälle Tisch 1
TABLE21C190401 .... Unendlich Bälle Tisch 2
TABLE31B6D0E01 .... Unendlich Bälle Tisch 3
TABLE419ED0401 .... Unendlich Bälle Tisch 4

Project X
X1B0804FF .... Unverwundbar
X1B090E03 .... Unendlich Leben

System Shock
+SSHOCK28317406 .... Unendlich MediKits
+SSHOCK282EF4FF .... Unendlich Energie
+SSHOCK282EE4FF .... Unendlich Lebensenergie

Ultima Underworld 2
UW27F3B0763 .... Unendlich Lebensenergie
UW26E450B63 .... Unendlich Mana

Arena Elder Scrolls
A3BE00A00 .... Unendlich Bonus Punkte
A3AD60B64 .... Unendlich Gesundheits Punkte
A3AD30C64 .... Maximale INT Punkte
A3AD30D64 .... Maximale WIL Punkte
A3AD30E64 .... Maximale AGI Punkte
A3AD30B64 .... Maximale STR Punkte
A3AD30F64 .... Maximale SPD Punkte
A3AD40064 .... Maximale END Punkte
A3AD40164 .... Maximale PER Punkte
A3AD40264 .... Maximale LUC Punkte

Jörg Arnhold

WING COMMANDER III

Wenn Sie das Spiel mit „WC3 -MITCHELL“ starten, können Sie während des Spiels mit „STRG+W“ das aktuelle Ziel zerstören. Bei der Tastenkombination „STRG“ + „ALT“ + „W“ werden sogar alle feindlichen Schiffe auf einmal vernichtet.

Clemens Rainer

HI-OCTANE

Wenn Sie bei der ersten Strecke „Amazon Delta Turnpike“ die Startplattform verlassen und eine 180 Grad Drehung machen, sehen Sie links neben der Plattform eine kleine Lücke. Durchfahren Sie diese und schon sind Sie im Besitz von drei Upgrades für Munition, Schilde und Sprit.

Alexander Thran

COLONIZATION

Wenn Sie jede Menge Zeit bei der Ausbildung von Fachkräften sparen wollen, schicken Sie eine zur Verfügung stehende Anzahl von freien Siedlern oder verdingten Knechten in Indianerhauptstädte, da dort beliebig viele Leute ausgebildet werden können - nicht nur einer, wie in normalen Dörfern. Geben Sie folgende Tastenkombination im Weltkarten Bildschirm ein ALT-I, ALT-I, ALT-N erscheint in der Menüleiste ein neuer Menüpunkt namens CHEAT. Klicken Sie diesen an, sind Ihre Probleme mit den Indianerstämmen gelöst. Außerdem sind im Kolonie-Bildschirm einige Tastenkombination hinzugekommen:
$ = 1000 Goldstücke mehr
% = 100 Tonnen mehr von einer Ware
! = Alle Häuser werden zu Fabriken
T = einen Siedler mehr

Johannes Isensee

LITTIL DIVIL

Probieren Sie beim Spielstart am DOS-Prompt doch einmal diese Parameter anzuhängen:

Parameter	Taste zum aktivieren	Effekt
KmCiNpOcKeT	F1	Levelsprung
Nicole	Shift+P	Durch Räume gehen
MEANING	Shift+T	Energie
Donkey	T	Schätze
Grumpy	K	Schlüssel

DESCENT

Es gibt noch einen interessanten Cheat für das 360 Grad Spiel, den Sie ausprobieren sollten. Nachdem der Cheatmodus mit „GABBAGABBAHEZ“ aktiviert wurde, einfach „BIGRED“ eingeben und es stehen einem weit mehr Waffen zur Verfügung als durch die Eingabe von „SCOURGE“. Auch weniger bekannt ist die Möglichkeit mit „ALT+F“ die komplette Levelkarte einzusehen.

Andreas Reim

SUPER KARTS

Bei dem Spiel Super Karts gibt es auf der Strecke USA-LOS ANGELES 2 einen geheimen Raum. Der Eingang ist nach einer Palme, zwischen zwei Schokoladenriegel-Werbungen, an der rechten Bande versteckt. Um in den Raum zu gelangen müssen Sie lediglich die Wand mit dem Kart berühren und schon öffnet sich die Tür. Dort befinden sich jede Menge Geld. Turbos, Öl und Superbodenhaftung.
Auch im nächsten Kurs BRITTAIN-LONDON 2 haben die Programmierer einen Geheimraum eingebaut. Dessen Eingang liegt in einer Linkskurve an der rechten Bande zwischen einem Kurvenpfeil rechts vom Eingang und einem Grünzeug links vom Eingang. Hinter dieser Geheimtür befindet sich ein kleiner Rundkurs um einen großen Steinpfeiler. Nun müssen Sie auch die Seite fahren, die der Geheimtür gegnüber liegt. Dort sollten Sie nach dem Kontakt mit dem Pfeiler eine weitere Geheimtür finden. Nimmt man nun den sich dahinter befindlichen Schlüssel auf, findet das nächste Rennen nicht wie üblich in Berlin statt, sondern es wird eine geheimer Kurs in Ägypten eingeschoben. Außerdem erhalten Sie 500.00 Dollar, wenn Sie als Paßwort „RICH“ eingeben.

Tobias Liegl



KURZTIPS

TRANSPORT TYCOON

Um eine Eisenbahstrecke des Gegners lahmzulegen, müssen Sie ein Quadrat vor dem gegnerischen Bahnhof, ein Zugdepot und den billigsten Zug bauen. Fährt nun der Zug des Gegenspielers in den Bahnhof ein, verbinden Sie schnell das Zugdepot mit dem Bahnhof, und lassen Sie den dort gebauten billigen Zug losfahren. Nach dem daraufhin folgenden Zusammenstoß der beiden Züge, baut der Gegner keinen Zug mehr auf dieser Strecke.

Björn Gille

FORMULA ONE GRAND PRIX

Sollte Ihnen Ihr bisheriger Rennbolide einfach zu langsam sein, haben wir genau das richtige Tune-Up für Sie. Dazu laden Sie in einen beliebigen Editor die Datei „GP.EXE" und gehen zum Datei-Offset: 19.849 HEX: 4D89 und ändern die Zahl „40" in „80" um. Nun sollte Ihnen mit den jetzt vorhandenen 400 PS ein Sieg sicher sein.

Andreas Klemm

FRONTIER - ELITE II

Bei Geldnöten helfen Ihnen bei Frontier diese zwei Tricks garantiert weiter: Als erstes nehmen Sie am schwarzen Brett den Überfahrtsauftrag an und wechseln sodann in die Schiffswerft. Jetzt kaufen Sie ein Schiff, das weniger kostet als das eigene. Diese Aktion wird zwar vom Computer abgelehnt, doch der Differenzbetrag wird seltsamer weise gutgeschrieben.
Beim zweiten Trick kaufen Sie sich eine Passagierkabine und nehmen über die Zeitungsanzeige einen Passagier auf. Dann versuchen Sie das Raumschiff zu verkaufen. Da ein Passagier an Bord ist, will der Händler den Raumer zwar nicht, das Geld für den nicht stattgefunden Schiffsverkauf bekommen Sie aber trotzdem.
Beide Tricks sind beliebig wiederholbar. Jedoch sollten Sie darauf achten, daß ein Kontostand von über 200 Millionen in das Negative umschlägt.
Weite Sprünge in ein anderes System lassen sich auch durch einen kleinen Trick realisieren. Dazu durchsuchen Sie die Sternenkarte mit Hilfe der „SHIFT" + „CURSORTASTE". Nun kann es beim Durchsuchen weit entfernter Systeme passieren, daß die Anzeige von „Out of Range" plötzlich in „Erforderlicher Treibstoff: xx t" umspringt. Nun tankt man den erforderlichen „xx" Treibstoff und kann blitzschnell in das andere System springen. Selbstverständlich kommt man auf die gleiche Weise auch wieder zum Ausgangsort zurück.

Tobias Toller

KLASSIKER TIP - DUNE 2

Allen Dune 2-Spieler wird das leidliche Problem bekannt sein, daß ihrgendwann einmal keine Einheiten gebaut werden können, weil die Anlage bereits bis zum Maximum ausbebaut ist. Um dies zu ändern, rufen Sie einfach ein beliebiges Schreibprogramm auf und laden, nicht ohne vorher eine Sicherheitskopie angefertigt zu haben, die Datei „SCENARIO.PAK". Beim Durchforsten dieser recht großen Datei, sehen Sie, daß in der Datei das „GELD", die Anzahl der „EINHEITEN" und anderes editierbar ist. Ändern Sie nun bei jeden „HUMAN"-Block die Werte bei „MAX UNIT" und schon sollte im Spiel der Computergegner seine liebe Last, mit der von ihnen produzierten Einheiten-Armada, haben.

Stefan Wertheimer

DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLY

Mit diesem Trick können Sie sich einfach ein paar Millionen nebenbei verdienen. Dazu benötigen Sie folgende Utensilien:

- eine Verdopplungskarte
- eine Flugzeugkarte
- eine Kreditkarte
- eine Verkaufskarte

Sind Sie im Besitz dieser Gegnstände, so setzen Sie die Verdopplungskarte und danach die Flugzeugkarte ein, mit der Sie nach London fliegen. In London angekommen, wechseln Sie ins Kaufmenü auf den Punkt Karte und setzen die Kreditkarte ein, um alles zu kaufen. Danach würfeln Sie ganz normal. In der folgenden Runde benutzen Sie nochmals die Flugzeugkarte, um nach London zu reisen. Dort wechseln Sie erneut ins Kaufmenü und setzen die Verkaufskarte ein. Jetzt verkaufen Sie alles zu 150%. Dieser Cheat sollte immer am Anfang des Jahres durchgeführt werden.

Thomas Argast

INFERNO

Wenn Ihnen das Spiel zu schwer sein sollte und Ihr Raumgleiter schon zum x-ten Mal abgeschossen wurde, dann halten Sie während Sie im Cockpit sind die rechte Shift-Taste gedrückt und geben „LOLIFE" ein. Jetzt sollte im HUD die Nachricht „**Cheat enabled**" erscheinen, und Sie somit unverwunbar sein. Von nun an besitzen Sie auch über unendlich viel Munition. Zusätzlich ist es möglich, mit den Tasten eins bis sieben nun im Pause Modus die Combat-Pods auszuwählen.

Claus Köhler

DER PLANER

Wenn Sie im Besitz eines Hex-Editors sind und immer zu wenig Geld ihr Eigen nennen, sollten Sie, vorausgesetzt daß Sie eine Sicherheitskopie Ihrer Save-Games gemacht haben, einmal die rot gekennzeichneten Veränderungen in einer der Dateien „SPO.DAT bis SP9.DAT" vornehmen.

00000050 49 45 52 09 38 F7 00 9C C3 FO FF 01 01 04 00 08
0000ACE0 00 06 00 6E C0 12 00 00 00 00 00 62 00 00 00 00

Die Geldnöte sollten nun beseitigt sein!

Thomas Schmidt

STREETFIGHTER 2

Ihr Charakter bei Streetfighter 2 wird unbesiegbar sobald Sie in dem Spielerauswahlmenü „LIVE FOREVER" eingeben.

Daniel Tews

BIS ZU 300 MARK...

Können Sie ganz nebenbei verdienen , wenn Sie uns eine Komplettlösung oder einen tollen Trick zuschicken:
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
90451 Nürnberg

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Star Trek	Spectrum Holobyte	3
2	2	Flight Unlimited	Looking Glass	3
3	3	Wing Commander III	Origin	4
4	4	Vollgas	LucasArts	3
5	neu	Myst	Broderbund	1
6	5	SimTower	Maxis	3
7	8	Aces Collection	Dynamix	3
8	6	Jagged Alliance	Sir-Tech	3
9	7	The Last Dynasty	Sierra	2
10	12	Der Reeder	Software 2000	3

Karstadt Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Hugo	ITE	4
2	2	Biing!	Reline/Magic Bytes	3
3	3	Hanse - Die Expedition	Ascon	4
4	4	Bundesl. Manager Hattrick	Software 2000	4
5	11	Die Siedler	Blue Byte	4
6	5	Hattrick	Ikarion	2
7	7	Pinball Fantasies II	21st Century	3
8	9	SimTower	Maxis	3
9	12	Panzer General	Mindscape	4
10	8	Der Meister	Impressions	3

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	6	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft	2
2	10	Dungeon Master 2	Interplay	2
3	neu	Phantasmagoria	Sierra	1
4	neu	System Shock Enhanced	Origin	1
5	9	Prisoner of Ice	Infogrames	2
6	neu	US Navy Fighter	Electronic Arts	1
7	neu	Wing Commander III	Origin	1
8	neu	Die total verrückte Rallye	Blue Byte	1
9	neu	Apache Longbow	Software 2000	1
10	neu	Werewolf	NovaLogic	1

Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	neu	Hugo	ITE	1
2	7	Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft	2
3	neu	Die Siedler	Blue Byte	1
4	2	Biing!	Reline/Magic Bytes	2
5	neu	Panzer General	Mindscape	1
6	neu	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	1
7	neu	Aces of the Deep	Dynamix	1
8	9	Flight Simulator 5.1	Microsoft	2
9	neu	F1 Grand Prix	Domark	1
10	neu	Sim Tower	Maxis	1

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harald Wagner)

PC Games Mailbox
Sammelnummer: (09 11) 20 99 11

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Spielehotline
Montag bis Freitag,
13 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 62

Leserservice
Montag bis Freitag,
12 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 63

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland
Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra Maueröder, Christian Bigge, Hans Ippisch

Redaktion USA
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter
Christian Späthe, Lars Geige

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Bettina Kaim, Hans Strobel

Titelgestaltung
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefonie Geltenpoth

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Anzeigenverkauf
MEDIATEC Medienagentur GmbH
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Fax: (09 11) 6 42 78 60
Mobil: (01 71) 6 21 31 46
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0
Verkauf:
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43
Disposition
Tanja Kaiser -32
Anzeigenleiter
Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Fax: (02 03) 3 05 11 34
Telefon: (02 03) 3 05 11 - 11
Verkauf:
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52
Disposition
Gregor Eicker -53
Anzeigenleiter
Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verkaufte Auflage
II. Quartal 1995
165.963 Exemplare

Inserentenverzeichnis

RANKING

Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

Die besten Spiele im Überblick

Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Neueinsteiger: Super Street Fighter 2 Turbo!

1. Rebel Assault	91%
2. Cyberia	90%
3. Creature Shock	90%
4. Psycho Pinball	87%
5. FX Fighter	87%
6. Pinball Fantasies	86%
7. Silverball	85%
8. Prototype	84%
9. Jurassic Park	82%
10. MegaRace	82%

3D-Action

Obwohl Magic Carpet 2 eindeutig besser ist als sein Vorgänger, erreicht es nach aktuellen Gesichtspunkten ebenfalls eine Wertung von 92%.

1. Dark Forces	94%
2. Descent	92%
3. Magic Carpet 2	92%
4. Magic Carpet	92%
5. System Shock	90%
6. Hi-Octane	89%
7. XXXX	90%
8. Mechwarrior 2	88%
9. XXXX 2	85%
10. Shadow Caster	82%

Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

1. Ultima 8 - Pagan	94%
2. Ultima Underworld 2	93%
3. Ultima 7 - Serpent Isle	92%
4. Lands of Lore	88%
5. DSA 2	86%
6. Menzoberranzan	85%
7. Might & Magic 4	84%
8. Dark Sun - Shattered Lands	84%
9. The Elder Scrolls	82%
10. Wizardry 7	81%

Adventures

Immer noch Spitzenreiter in diesem Genre: Day of the Tentacle und Sam & Max. LucasArts macht einfach die besten Abenteuerspiele. Neueinsteiger: Simon the Sorcerer 2!

1. Day of the Tentacle	92%
2. Sam & Max	91%
3. Indiana Jones 4	90%
4. Woodruff & The Schnibble	89%
5. Simon the Sorcerer 2	89%
6. King`s Quest 7	88%
7. Discworld	87%
8. Simon the Sorcerer	86%
9. Gabriel Knight	86%
10. Star Trek: TNG	86%

Jump & Run

Das erste echte Windows 95-Spiel katapultierte sich ohne Probleme auf Platz 1 seines Genre. Wir hoffen, daß nach Pitfall dieser Schritt auch den anderen neuen 32 Bit-Entwicklungen gelingt.

1. Pitfall	90%
2. Aladdin	89%
3. Cool Spot	84%
4. Der König der Löwen	79%
5. Fury of the Furries	78%
6. Gods	78%
7. Prehistoric 2	78%
8. Flashback	77%
9. Zool	76%
10. James Pond 2	74%

Der Bewertungskasten

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Preis und Hersteller des Spiels.

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

Flugsimulationen

Flight Unlimited nimmt bequem hinter Down Patrol Platz. Aufgrund der auf Dauer nicht gerade packenden Missionen bleibt dem perfekten Spiel eine bessere Wertung verwehrt.

1. Strike Commander	94%
2. TFX	92%
3. Down Patrol	90%
4. Flight Unlimited	88%
5. Falcon 3.0	87%
6. Pacific Strike	87%
7. Comanche	85%
8. F15 Strike Eagle 3	85%
9. Aces of the Pacific	84%
10. 1942 - PAW	82%

Strategiespiele

Ascendancy schaffte den Sprung auf den zweiten Platz. Lediglich Colonization ist dem futuristischen Strategiespiel in Sachen Motivation ein wenig überlegen.

1. Colonization	93%
2. Ascendancy	92%
3. CivNET	91%
4. Civilization	90%
5. Command & Conquer	90%
6. Jagged Alliance	90%
7. Battle Isle 2	90%
8. 3D Lemmings	87%
9. Dune 2	86%
10. Transport Tycoon	86%

Simulationen

Wer ist der wahre Hattrick? Diese Frage läßt sich einwandfrei klären: beide! Aufgrund von SVGA-Grafik und der Spieloberfläche erringt Hattrick den zweiten Platz!

1. SimCity 2000	93%
2. Hattrick	91%
3. BMH	91%
4. Anstoß	89%
5. Biing!	87%
6. Anstoß - World Cup	87%
7. Theme Park	86%
8. Oldtimer	85%
9. Mad News	84%
10. Die Siedler	82%

Sportspiele

Gleich zwei Neuzugänge in diesem Monat. Action Soccer setzt sich knapp, aber bestimmt vor FIFA Soccer, und Virtual Pool ist das beste Billardspiel in der Rangliste.

1. NBA Live	93%
2. Action Soccer	91%
3. FIFA Soccer	91%
4. Lothar Super Soccer	90%
5. Links 386pro	89%
6. Virtual Pool	89%
7. NHL Hockey 95	88%
8. Hardball 4	87%
9. PGA Tour Golf	86%
10. Empire Soccer	85%

Rennspiele

Für seine wirklich realistische Landschafts- und Fahrzeugdarstellung wurde The Need for Speed mit dem dritten Platz in unserer All-Time-Hitliste belohnt.

1. Indy Car Racing	89%
2. Formula One Grand Prix	87%
3. The Need for Speed	85%
4. Super Karts	84%
5. Noscar Racing	80%
6. Car & Driver	78%
7. Stone Racers	76%
8. Lotus - Ultimate	70%
9. Rally	69%
10. Grand Prix Unlimited	65%

Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

1. Wing Commander 3	96%
2. Privateer	92%
3. X-Wing	90%
4. Inferno	90%
5. Tie Fighter	85%
6. Star Crusader	82%
7. Frontier: Elite 2	81%
8. Wing Commander 2	81%
9. Wing Commander Armada	75%
10. Starlord	70%

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.

MARKETPLACE

BIETE HARDWARE

DX4/100 MHz, Monitor, 12 MB RAM, HD 850 MB, CD-ROM, 16 Bit-Soundkarte, Top Games! DM 2.800,-, Tel. 06271/71348

386DX2-33 MHz, 1 MB RAM, 130 MB HD, SW-VGA-Monitor, Tastatur, Maus, 3,5" Laufw. VB DM 650,-, Tel. 02361/33955

Intel 486DX2/66 + Board für DM 300,-, 2 x 4 MB RAM (Simm) für je DM 240,-, Tel. 03521/710130 (14-16 Uhr)

i386DX33, 85 MB HD, 4 MB RAM, 3,5" LW, 5,25" LW, CD-ROM, VGA-Mon. u. Karte, Tast., SB, Tel. 08642/6798

386DX40, 4 MB RAM, 170 MB HD, 3,5 + 5,25 LW, 14" Mon., 1 MB Grafik, 16 Bit-Sound, Loserd., VHB DM 1.200,-, Tel. 0521/176320

Biete 286 Compaq+AT+Monitor+Tastatur+Maus+DOS und Software für nur DM 700,-, Tel. 03446221580 ab 19 Uhr

Intel 486-33, 8 MB RAM, SVGA, Monitor, 80 MB + 250MB HD, 3,5" + 5,25"-LW, schwarz, co. DM 1.400,-, Zubehör, Tel. 06126/1719 (FLO)

Verk. 486DX2-66, 408 MB, 4 MB RAM, CD-ROM, SB 8 Bit, SVGA-Mon., Spiele, VHB DM 2.300,-, Tel. 07627/8876

SoundSyst. Maestra 16 + 2 MB Wavet. + Loutspr. + Bundlesoftware. 6 Mon. alt NP DM 399,-, VB DM 299,-, Tel. 036338/60618 Patrick

486DX40, 8 MB, 15" + 2 MB VRAM, 250 MB HD, 2x CD-ROM, Soundkarte (Rol+SB), Maus, VB DM 2.300,-, Tel. 07062/22720

486SX25, 210 MB Festpl., 4 MB RAM, 3,5" LW, VGA-Monitor, Div. Software, VB DM 800,-, Tel. 030/5503332

Verk. CPU 486DX40 für DM 110,-, Epson LX 400 für DM 200,- VB, suche Klik & Play bis DM 60,-, Tel. 0221/419790 ab 16 Uhr

Verk. Monitor Highscreen 14 Zoll für DM 200,-, Tel. Köln 64644

Verk. Miro Crystal 20SD VLB mit 2 MB DRAM, VB DM 250,- komp. mit Handbüchern und Treibern, Tel. 05141/81505ab 18.30Uhr

486DX4/100 m. 8 MB RAM, CD-ROM, 2 HD (540 + 210), 1 MB PCI, SB2.0, Farbmon., 256 C., 3 Spiele VHB DM 2.400,-, Tel. 02644/3254

Verk. Mainboard + CPU 386SX/25 MHz, DM 50,-, suche 4 MB RAM/SIMM, M. Rothkegel, Veilchenstr. 18, 86438 Kissing

Verk. HP Deskjet 510 Tintenstrahldrucker unbenutzt in Orig.-Verpackung PR DM 350,-, Tel. 05141/81368

Verk. 14" SVGA-Monitor, strahlungsarm noch MPRII VB DM 230,-, Tel. 07423/5559, Thomas Ott, Oberndorf

Verkaufe Adaptec Controller. VLB/SCSI2/IDE/Multi IO Adapter als Kit, VB DM 150,-, Tel. 03571/24717 Ronald

486DX40, 130 HD, 4 MB RAM, 3,5" LW, VGA-Monitor, Tastatur, Maus, Drucker, DM 800,-, VLB Board m. 486DX40 DM 290,-, Tel. 030/9984360

Verk. 486SX25, Festplatte 420 MD u. 120 MB, Tastatur, Maus, 4 MB RAM für DM 1.000,-, Marcel, Tel. 0451/24519

DX2/66, 8 MB RAM, 340 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, CD 2x, 1 MB VLB Grafik, 16 Bit-Sound, QIC 80 Str., 14" Mon., Softw., uvm., VB DM 2.800,-, Tel. 09341/2973

Verkaufe 3,5" Zoll FDD für DM 40,- (1,44 MB), 5,25" FDD für DM 60,- (1,2 MB), 70 MB SCSI-HD DM 100,-, Tel. 0234/473949

Verkaufe 486DX66 AMD CPU DM 150,-, Tower DM 150,-, 260 MB IDE-HD DM 250,-, 44795 Bochum 1, Tel. 473949

Verk. i486SX50, 4 MB RAM, 200 MB FP, SVGA, 3,5LW, 2x CD-ROM für DM 1.000,- auf VB, Tel. 0211/7334872

486DX33 Tower, 8 MB RAM, 130 HD, ATI32 SVGA, 2 LW., Maus, Tastatur, ohne Monitor, VB DM 950,-, Tel. 0561/871584

Verkaufe CPU: Intel 486DX33 MHz für DM 150,-, Tel. 08274/6541

486SX25, 170 HDD, 4 MB RAM, 2x CD-ROM, 16 Bit-Sk, Action Replay, Monitor, Tast., DM 1.600,-, Tel. 07542/54874

486DX2/66, 8 MB RAM, 210 MB HD, 3,5", 2x CD-ROM, SVGA-Karte u. Monitor, SB16 ASP, Tast., Mouse, VB DM 1.400,-, Tel. 06872/90210

386DX40, 4 MB RAM, 210 HDD, 14"-Monitor, SVGA-Grafik., 3,5"/5,25" LW, Tast., Maus, VB DM 1.100,-, Tel. 08458/1537

Verkaufe Pentium-Motherboard mit P60 für nur VB DM 590,-. Alles 100% OK + 1/2 Jahr Originalgarantie, Inferno CD-ROM DM 35,-, Tel. 09281/93417 Andreas 19-21 Uhr

486DX2/80, VLB, 4 MB RAM, 52 MB HD, 256KB Cache, Monitor, 1 MB Graf., 2x CD-ROM, 256 Grau Scanner, 3,5", SB 2.0, Drucker, Tast., Maus, Joy., NEU! Tel. 040/6534694

Verk. 486DX33, 4 MB RAM, LW 5,25", LW 3,5", SVGA-Monitor 14 Zoll, Tastatur, Maus, VB DM 900,-, Tel. 06082/1768

Soundblaster 16 SCSI2 + ASP DM 200,-, VLB GK Diamond Stealth 2 MB DM 150,-, Tel. 08761/5788

Verk. AMD 486DX40 CPU DM 100,-, Tel. 0551/64878 ab 17 Uhr, fragt nach Simon

ATI Mach 32 Grafikk. + Sony DBL. Sp. CDU55E CD LW für DM 279,- oder einzeln DM ?, Tel. 09533/491

Pentium 90, 8 MB RAM, 540 MB HDD, 1 MB PCI SVGA, 2,4fach CD-ROM, SB16, VB DM 2.600,-, Pentium 75 mit Mainboard VB DM 850,-, Tel. 03675/403203

Sega Mega Drive 2 + Mega CD2 + Mega Drive 32X + 8 Spiele + Zubehör + 1/2 Jahr Garantie! Nur DM 720,-!!! Call Tel. 05209/2432

Soundkarte, SB kompatibel 16 Bit, VoiceBoss (Boxen...) + Larry 6 u. Pizza Conn., DM 150,-, Tel. 06523/247 Uwe

Verkaufe Amiga 1200 mit Monitor und diversen Spielen (z. B. Theme Park, Monkey 1+2 u. a.) DM 700,-, Tel. 06400/5562

Pentium 60, 8 MB, 250MB HD, DoubleSpeed CD-ROM, 3,5" u. 5,25" Zoll-Lw., SVGA Mon., OS/2 2.1, Novell Dos 7.0 + 9 Spiele DM 2.000,-, Tel. 09188/2670

Sony CDU33A 2x CD-ROM (AT) Contr. Card wahrsch. defekt, Soundcard m. Sony Interface erford. DM 100,-, Tel. 02651/43544

Spea Vega Plus 1 MB DRAM VL VGA-Karte, Alter: 7 Monate, neueste Treiber DM 90,-, Tel. 02651/43544

P90, 16 MB, 2,1 GByte SCSI FP, 4,4 f. SCSI CD-ROM, V7 Mercury 4MB, 2940 W Adaptec Kit, AWE32, 21 Zoll Monitor, Scanner, Maus, Big Tower, Tel. 08761/5788

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Maus, 1 Joystick, Monitor, ca. 40 Spiele, VHB DM 500,-, Tel. 0208/67482

486DX2/66, 8 MB RAM, 1 MB, Cache-Controller, 250 MB HD, SPEA V7 Mercury, 2 MB VRAM, SB PRO, Quad CD-ROM, Monitor, DM 2.600,-, Tel. 0391/5440359

Verk. CD-ROM 2x Speed für DM 220,- u. Inferno + TFX für DM 70,-, Heiko Brückner, Dr. Wolf Str. 92, 14542 Glindow

Verk. schnelles DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi für DM 100,- VHB, Tel. 06241/56859

Verk. AMD CPU 66 MHz (nagelneu) für nur DM 150,-, Tel. 069/588950

Verk. CPU 486DX2/80 3V für DM 130,-, Motherboard VLB 3&5V für DM 130,-, Multi I&O Karte für DM 100,-, Gerd Frey, Oderstr. 17, 10247 Berlin

Verkaufe CD-ROM und 3,5"-Diskette ca. 20 Spiele, Abenteuer- und Rollenspiele, Tel. 05205/22163

Biete SB16 VE, 3 Monate alt, Disks + Handbücher wie neu, VB DM 110,-, Tel. 0211/676549 ab 19.30 Uhr

Verk. 2x Speed CD-ROM + 24 Nadelforbdrucker für DM 350,-, Tel. 05692/5461 ab 18 Uhr Stefan

Cyberhelm I-Glasses von Virtual. Der beste Helm s. PC Zeitungen, 2 Wochen alt, mit Spielen, DM 1.800,-, Tel. 09343/7654

386DX40, 256 KB Cache, 387 CO, Spea Mirage 2 MB, IDE Contr., 2 x 250 MB WD Caviar + Seagate VHB DM 650,-, Tel. 08192/286

1 MB Simm DM 45,-/STm 4 MB PS2 DM 180,-, 8 MB DM 360,-, 16 MB PS2 DM 660,-, Tel. 02236/82064

486DX2/66 HD 850 MB, 2 MB Grafik, 4 MB RAM, CD-ROM 2x, 1,44 LW, SBPRO, Tastatur, Drucker, Tower, VB DM 2.400,-, Tel. 02191/62595

Stop 486DX50, 700 HD, 8 RAM, Mon., Keyb., Mouse, CD-ROM, SVGA, Gamecard, W 3.1, DOS, Spiele, VHB DM 1.800,-, Tel. 07052/2384

4x4 MB SIM DM 700,-, 486DX2/66 256K VLB Board DM 300-, komplett als PC DM 1.200,-, Tel. 0345/658584

PC386 DX/25, 101 MB FP im Wechselrahmen, 3,5" u. 5,25" LW, 4 MB RAM, SVGA-Monitor, Maus, VHS, Tel. 09373/8485

486DX2/50, VLB, 4 MB RAM, 340 MB HD, 3,5" Laufw., 2x Speed-CD-ROM, 14" SVGA-Monitor, SB PRO, Programme, VB DM 2.600,-, Tel. 06306/1513

SUCHE HARDWARE

Suche 4 MB RAM zur PC-Erweiterung, Tel. 0039/473231077 abends

Ich suche günstige Grafikkarten 1-4 MB DRAM (VRAM), 4 MB Simms, Indycar Racing u. andere preiswerte Spiele! Stefan Brandtner, Stöckliste 2, 6384 Waidring/Tirol

Suche Star NL 10 Interface für den PC und aktuelle Originalspiele, Köln Tel. 0221/894253

BIETE SOFTWARE

Verk./tausch: CDs Cyberia, Ecstatica, Alone i. t. D. 1+2, 7th Guest, LOL, 486 VLB Board + 486DX40 Prozes. Tel. 09241/3398

Verk. A4 Networks DM 60,-, OS2/Warp DM 50,- u. NHL Hockey 95 DM 50,- alles CD ROM Tel. 04281/4343 Björn

Verk. Megarace CD, Mega Lo Mania CD, Titus the Fox + GB2 + Thargan für je DM 30,-, Tel. 072431/7454 Martin

Little Big Adventure und Woodruff and the SoA je DM 60,-, Comanche Mission Disk1 DM 10,-, Tel. 0591/51253

R. Assault CD, Der Trainer, Jungle Strike CD, The 7th Guest CD, Int. Tennis CD, Preis nach VB, Tel. 07231/34243

Tausche orig. HUGO (3,5) gegen Lemmings 2 oder Lemmings 3 oder Xmas Lemmings, Tel. 04359/2179 Österreich

Verkaufe One Must Fall 2097 für DM 46,-, Tel. 0371/221364 Stephan

Verk. WC3 DM 40,-, Descent DM 40,-, uvm. Liste für DM 3,- (bar) + Porto, Jörn Schillmann, Rothwiesenweg 2, 29378 Wittingen

Verk. CD Orig.: Sim Tower DM 60,- u. Inferno DM 50,-, Tel. 06471/39324

Kaufe oder tausche Kurse für Links 386Pro, auch ältere Versionen, Tel. 03529/514713

Verk. Ecstatica CD, Rebel Assault, Gabriel Knight, Sam & Max, Waxworks, Rock Rap n Roll, billig, Tel. 039931/50803

Tausche BMH, Return to Zork, Hugo, Inferno gegen andere Games. Tel. 07056/8846

3,5" Battledrome, Earthsiege, AOD, Tim, SQ5, Aces of Pacific, Synd. Am. Revolt, Tel. 08062/80125 Alex

Verk. Simon the Sorcerer 2 DM 75,-, Lost Eden DM 55,-, SimTower DM 60,-, Mcosm DM 15,-, Magic Carpet DM 60,-, Noctropolis DM 65,-, HiOctane DM 75,-, zus. DM 369,-, Tel. 07727/7647

Verkaufe alle möglichen PC-Spiele. Fordern Sie die Liste an bei: Alexander Hübner, Breite Str. 6, 88214 Ravensburg, Tel. 0171/4143520, Fax. 0751/61396

F. Pharkas, G. Knight DM 30,-, CD: P.of Ice, Noctropolis, Woodruff DM 55,-, Guilty DM 50,-, D. Encounter, S. Trek NG DM 60,-, Tel. 035842/27375

Verkaufe 11 aktuelle Games, HiOctane, Simon2, Noctropolis u.a. sehr billig! Tel. 07727/7647 auch zusammen

Verk. Rüsselsh. DM 40,- u. Mad News DM 55,-, Windows Casino Pack DM 20,-, Liste anfordern! Tel. 03601/750455 von 16-20 Uhr

Verk. FIFA Soccer DM 50,-, Hurra Deut. DM 30,-, So + Wiolt. + J. Connor Tennis DM 50,-, Silverball DM 30,- Thomas Weidenhammer, Oberer Rothenbach 2, 96523 Steinach, Tel. 036762/33114

Eternam, L. Bow2, Daught. of Serp. DM 25,-, Lost i. LA DM 15,-, CD: Links G. DM 15,-, Indy3 DM 5,-, PC Games 1-9/95 mit CD für DM 40,-, Tel. 035842/27375

Verkaufe Dark Forces CD-ROM (DV) für DM 60,-, Thomas Raue, Max Müller Str. 106, 09123 Chemnitz

Verk. Origin. XWing DM 25,-, Winzer DM 5,-, Der Clou DM 15,-, Das Amt DM 35,-, Eishockey M. DM 20,-, Mad TV CD DM 10,-, Tel. 09355/7571

Biete Civilization, Coloniz., U. a. Killing Moon, Earthsiege, Lothar 2, suche Rüsselsheim, Lost Eden, Flight of Amaz., NHL 95, Tel. 034381/42482

Tausche Indy3 und Indy4 CD gegen Transport Tycoon, Ronny Pfennig, Wehstr. 26, 01968 Senftenberg

Dusty Dimmer 1 CD + Might a. M3 DM 15,-, Eishockey Manager + Photo CD DM 35,-, verlangt Fabian, Tel. 05306/4616

Verk./Tau. Orig. CD WC3 geg. D. Forces/R.Assault o. St.Tr.Ne.Gen. sowie Hattrick (lka.) geg. Anstoss Doppelp. CD Tel. 0208/688450

Verkaufe Biing und Jurassic Park (Originalspiele) für je DM 50,-, Tel. 03338/38100

Verk. Bay. München PC Prg. m. Fotos, Ergeb., Infos, Texten u. Statis. f. DM 10,- Adamovsky, Am Seidenhof 9, 94034 Passau

V. CDs FX Fighter, Gadget, Jagged Alliance für DM 60,- VB, Syndicate CD DM 20,-, Rebel A. DM 35,-, Tel. 0221/419790 ab 16 Uhr

Verk. auf CD: Megarace, F15 3, Cyclemania, R. Assault (dt.), LBA inkl. Kompl.-Lösung (dt.), P.n.VB, Tel. 02293/2702

Creature S., USNF je DM 50,-, Prison. of Ice DM 60,-, Inca II DM 30,-, St. C. Mission + Speech je DM 15,-, Tel. 08177/479 Fax 8852 (Tobias)

3,5": Biing, Theme Park je DM 60,-, CD-ROM: Descent, HiOctane, Flight Unlimited, Vollgas für je DM 80,-, Tel. 0761/508230

Indy 4, History Line, Day of Tent. alles 3,5" je DM 25,-, Th. Langer, Krankenhausstr. 1, 09481 Scheibenberg

Verkaufe Wings of Glory u. Der Clou DM 40,-, Lost Eden u. Rebel Assault DM 60,-, 1942 DM 40,-, Tel. 02741/22463

Verk./tau. Rebel Assault, Down Patrol, Woodruff, Lost in Time, Simon the Sorcerer usw. (CD u. Disk), suche Adventures Tel. 06158/5843

Verk. KQ7, Prisoner of Ice ua. Gratisliste bei Günter Tegtmeier, Lessingstr. 13, 45772 Marl, Tel. 02365/23828

Verk. Biing 3,5" für DM 60,- und NBA Live 95 für DM 67,- (Vers. per NN + DM 3,-) Tel./Fax 0371/242569

KQ7, Woodruff, CD DM 50,-, tausche Pizza Con. geg. Theme Park, Rebel Ass. CD DM 40,-, Grafik. 1 MB VL DM 70,-, Tel. 05483/9213

Tausche Full Throttle (DA) gegen Theme Park CD (D) nur Original, Angebote an Erik Tel. 04403/63789

Verkaufe Spiele CDs Myst + SSN21 Seawolf zu je DM 50,-, ruft bitte abends an oder auf Anrufbeantw., Tel. 09264/8722

Tausche Star Trek 2 3,5" gegen Rise of Robots CD, Frank Kreller, Dorfstr. 20b, 01762 Hennersdorf

Verkaufe X Com CD-ROM DM 49,-, Bundesliga Manager Hattrick DM 29,-, Peter Reher, Tel. 04342/5083

Verk. Cyberia CD für DM 40,- und Jagged Alliance CD für DM 65,-, Tel. 0711/772143

Verkaufe preiswert Spiele auf CD u. Disk!! F. Schinköth, Waidstr. 7, 99974 Mühlhausen, Tel. 03601/423109

Verkaufe/tausche: Theme P. DM 50,-, Warcraft DM 40,-, SC2000 DM 40,-, Hurra Dt. DM 20,- gegen WC3, Dune 2, Pirates G., OMF2097, Tel. 0352/4332736

Tausche + verkaufe: Prisoner of Ice, Dark Forces, Critical Path, The Horde CD, Tel. 036646/21437 ab 16.30 Uhr

Verkaufe Eishockey Manager-Weihnachtsedition für DM 30,- oder tausche gegen Battle Bugs o. Dune 2 (Disk)

Oliver Glasmacher, Hauptstr. 22, 58452 Witten

Verk. Hattrick CD DM 55,-, LucasArts Classic Sim. CD DM 40,-, Dune 2 DM 20,-, Strike Comm. DM 20,-, Tel. 02274/7828 ab 18 Uhr

Verk. Woodruff CD DM 50,- u. Creature Shock (2 CDs) für DM 60,-, beide in dt. Sprachausgabe! Tel. 02451/7651

Verk. Across the Rhine CD, Hand of Fate CD, Desert Strike CD zus. DM 130,-, Tel. 036645/22667 (18-22 Uhr)

Verk. CD KQ7, FIFA Soccer, Dark Forces je DM 30,-, WC3 für DM 80,-, Tel. 037602/64672 ab 18 Uhr

Verk. Under a Killing Moon DM 60,-, Rebel Assault DM 50,-, TFX DM 40,- (alle auf CD) Tel. 07393/2451

Tausche OS/2 Warp (CD ROM) + OS/2 Bonus CD + Megarace CD gegen Dark Forces oder Vollgas, Tel. 03774/63456

Verl./tausche Ecstatica, Microcosm, Coolspot, Aladdin, Fallen Empire, Pirates Gold usw. DM 20,- bis DM 60,-, Tel./Fax. 06158/6541

CD ROM: Warcraft DM 40,-, BI2 + Erbe d. Titan DM 35,-, Pz. General DM 40,-, Space Hulk DM 20,-, Tel. 03381/707602 ab 17 Uhr

Verkaufe CDs: Earthsiege, Indycar Racing, Preise nach Vereinbarung, Thomas Fischer ab 19 Uhr Tel. 09178/5194

Ver./tau CDs Vollgas, St. Final U., WC3, Wings of G., suche CDs Dark F., Inferno, Privateer, US Navy F. Tel. 06501/7917

Verkaufe Original-Software Magic Carpet CD, Aladdin, Lion King usw. für je DM 50,-, Tel. 0651/10376

CD: Star Trek, Rebel Assault, Arm. Fist, Lucas Cl. Adv., A. o. t. Deep, Hell, Cyberia, Stee Sk., FIFA, Beissel Tel. 02402/20752

Verk. o. tausche KQ7, Creature Shock, DSA 2, Noctropolis, Rebel Assault, CD für je DM 55,-, Tel. 08232/4373

Verk. CD-ROM: Wings of Glory DM 40,-, Cyclemania DM 40,-, Priv. + Sc. DM 40,-, Lemm 1+2 DM 30,- u. viel mehr, Tel. 06305/5786

Coupon Kleinanzeigen

Die Teilnahmebedingungen für den Kleinanzeigenteil sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und dem Brief DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen.

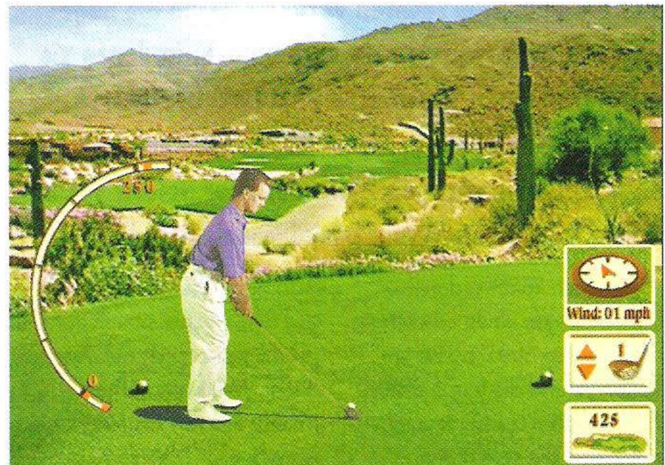
Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

Den Coupon für Ihre private Kleinanzeige finden Sie auf **Seite 62**

The Skins Game at Bighorn

Die Wüste lebt

Weil es für den PC gar so wenige gute Golf-Simulationen gibt, fühlten sich die Programmierer von The Griffin Fathom Pictures dazu berufen, diesem Mißstand ein Ende zu bereiten: The Skins Game at Bighorn (welch griffige Bezeichnung) verheißt kurzweiliges Golfen in sonnigen Gefilden.



Hoch, ist der Rasen schön grün: Die SVGA-Ausblicke werden direkt von der CD-ROM geladen.

Das von Interplay publizierte Windows-Programm wird genauso bedient wie andere Spiele dieser Art auch: Man klickt einmal (Golfer setzt sich in Bewegung), noch einmal (legt die Heftigkeit des Schlags fest), und mit dem dritten Tastendruck bestimmt man, wie weit der Ball von der Ideal-Bahn abdriftet. Auf diese Weise kämpfen Sie sich meterweise an den Putting Green heran und versenken die Kugel in einem der 18 Löcher. Optimalerweise bezieht man auch die Windrichtung und -stärke ins Kalkül ein. Leider steht nur ein einziger Platz zur Verfügung, den es auch als Szenario-CD-ROM für Links 386 Pro zu kaufen gibt: Bighorn, ein idyllisches Fleckchen Erde in der Nähe von Palm Springs, bietet ein beeindruckendes Wüsten-Szenario mit Kakteen und jeder Menge Geröll. Kleine Abschreckung für Einsteiger gefällig? Ein schrulliger Routinier berät auf Wunsch per AVI-Video, und mit schemenhaften „Fly-Bys" können Sie sich vorab bei einem kurzen Rundflug ein Bild von der Bahn machen. Das war's auch schon - für eine Golf-Simulation eine ziemlich magere Ausbeute. Immerhin dürfen Sie auswählen, welche Schläger Sie mitschleppen wollen - so viel Großzügigkeit erlebt man selten. Auch das Hauptmenü sieht sehr übersichtlich aus. Laden, Speichern, Beenden: Wer hätte gedacht, daß Golf so unkompliziert sein kann?

Petra Maueröder


Are You Ready to Fly? Bei einer Spritztour über's Gelände kann man zumindest erkennen, daß es sich um einen Golfplatz handelt.




Quoten-Regelung: Sie dürfen sich wahlweise für einen männlichen oder weiblichen Golfer entscheiden.


Guter Rat ist billig: Binsenweisheiten am Fließband liefert der kauzige Golf-Veteran.

Statement



Es hätte schlimmer kommen können: The Skins Game at Bighorn ist im Gegensatz zum ähnlichen Picture Perfect Golf (dem derzeitigen Bodensatz in Sachen Golfsimulationen) noch einigermaßen spielbar, wenngleich es notgedrungen nur kurzfristig für Amüsement sorgt. Gelegenheits-Putter fühlen sich beim abwechslungsreicheren PGA Tour Golf (drei Plätze frei Haus!) wohler, und die Profis greifen sowieso zu Links 386 Golf bzw. MS-Golf 2.0 - ein riesiges Angebot an Zusatz-Kursen, eine üppige Options-Vielfalt und realistischere Bedingungen lassen die Mitbewerber ziemlich alt aussehen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 5 MB	General Midi
CD 541 MB	Audio

REQUIRED
486, 6 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler abwechselnd

RANKING

Sportspiel

Grafik	75%
Sound	40%
Handling	75%
Spielspaß	69%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Johnny Mnemonic

Pawlowsche Hunde

Vor ein paar Jahrzehnten veranstalteten die sogenannten Behavioristen Versuchsreihen, in denen sie bei Tieren durch spezifische Reize ein bestimmtes Verhalten auslösen wollten. Als Konsument von „interaktiven Filmen" fühlt sich auch der Spieler oft zu einem derartigen Versuchskaninchen degradiert.

Tauben konnten durch Betätigen eines Glöckchens an ihre Nahrung herankommen, und die berühmten Pawlowschen Hunde reagierten auf Reize, die sie mit dem Freßnapf assoziierten, mit Speichelfluß. Ähnlich ergeht es dem Spieler „interaktiver Filme": er sieht sich eine Szene an und darf anschließend per Tastendruck in das Geschehen eingreifen. Nach mehreren Fehlversuchen weiß er dann, welche Aktion von ihm verlangt wird, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Kann man so etwas noch als Spiel bezeichnen?

Johnny überall

Johnny Mnemonic ist momentan im Zuge des Virtual Reality-Fiebers allgegenwärtig. Seine Geburt erlebte er vor ungefähr 15 Jahren in einer Kurzgeschichte von William Gibson. Kürzlich gab er sein eher mittelmäßiges Debüt als Filmheld, und nun möchte er sich naheliegenderweise auch auf den PCs dieser Welt breitmachen. Johnny fungiert als eine Art virtueller Datenkurier, der in seinem Kopf mehrere künstlich implantierte Computerchips trägt. Eines Morgens wacht er auf und stellt fest, daß irgend etwas mit den dort gespeicherten Daten nicht ganz in Ordnung ist: er verfügt über hochbrisante Informationen, auf die es eine gewalttätige, zu allem entschlossene Gang abgesehen hat. Die obligate Verfolgungsjagd kann also beginnen...



High-Tech-Hohlheit

Das „Spiel" besteht genre-üblich aus Filmszenen, die dem User gelegentlich gestatten, eine Taste zu drücken. Den Handlungsverlauf kann er damit allerdings nicht beeinflussen, denn der ist linear vorgegeben. Bei falscher Eingabe stirbt man entweder oder kehrt so lange zur Ausgangssituation zurück, bis man nach einigem Herumprobieren die richtige Tastenkombination gefunden hat. Zugegeben: Schauspieler und Kameraführung sind gar nicht mal so schlecht, aber auch das Filmchenschauen macht erst mit einem Rechner weit jenseits der 486er-Grenze wirklich Spaß.

Herbert Aichinger ■



Johnny hat im „Spiel" eine Reihe von unliebsamen Begegnungen.

Statement



Mnemotechnische Herausforderungen bietet dieser seichte Zeitgeist-Thriller nicht: ab und zu ein Knöpfchen drücken und dann schauen, welches Ergebnis die hakelige Steuerung liefert - das war's dann schon. Die aufgeblasene Technik kann dieses Gameplay- und Motivations-Fliegengewicht auch nicht mehr retten.



Ein paar eingelegte, zuckende Leichenteile sollen beim gelangweilten Spieler wohl noch eine Spur von Gänsehaut hervorlocken. Fehlanzeige!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 2 MB	General Midi
CD 900 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
kein Mehrspieler-Modus

RANKING

Interaktiver Film

Grafik	74%
Sound	83%
Handling	48%
Spielspaß	32%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sony
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Championship Manager 2

Reservebank

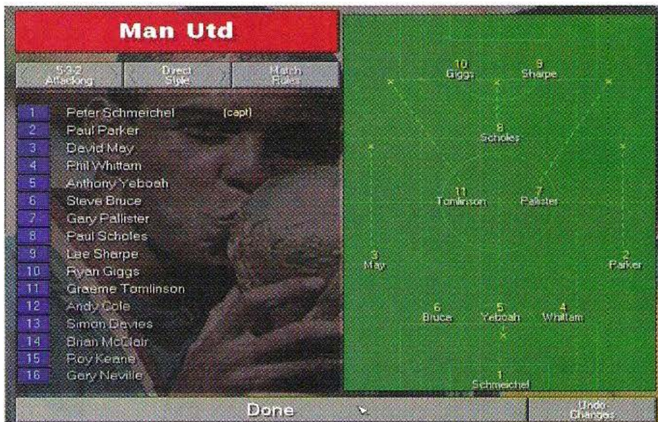
Aus dem Mutterland des Fußballs und der Fußball-Manager ereilte uns Championship Manager 2 (kurz: CM 2), die britische Antwort auf unsere geliebten Hattricks. Auf der Insel feiern ihn die Kollegen der schreibenden Zunft bereits als die „beste Fußballmanager-Simulation aller Zeiten". Wie stehen die Aufstiegs-Chancen in Deutschland?

Der CM 2 ist kein „Manager" im klassischen Sinne: Volkstümliche Features wie Stadion-Ausbau, Besuche im Trainingslager, Jugendarbeit, Werbung, Verhandlungen mit Banken und Sponsoren und ähnliche Dinge werden Sie vergeblich suchen. Dafür glänzt der CM 2 mit einer umfangreichen Datenbank, in der tausende europäischer Spieler (inklusive realistischer, aktueller Daten und einer umfassenden History) und Vereine aufgelistet sind. Per Tastendruck können Sie beispielsweise nach Lothar Matthäus suchen, bekommen in Sekundenbruchteilen seinen Steckbrief mit allen Stärken und Schwächen präsentiert und müssen zur Kenntnis nehmen, daß ihn Bayern München um keine Ablösesumme der Welt hergeben wird. Natürlich sind sämtliche nationalen und internationalen Wettbewerbe vorgesehen, und bei entsprechenden Leistungen können Sie bis zum Nationaltrainer aufsteigen. In der deutschen Version greift Eurosport-Reporter Wolfgang Ley wahllos in seinen reichen Floskel-Fundus und gibt fundierte Sprachausgabe-Kommentare à la „Eindeutig ein Foul, oder?" zum besten, die sich zwangsläufig schon nach wenigen Minuten wiederholen. Zusätzlich werden am Spieltag alle Vorfälle in schriftlicher Form auf dem Bildschirm dokumentiert.

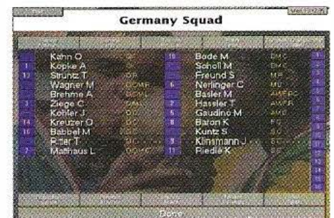
Petra Maueröder ■



Das Interface hätte man viel benutzerfreundlicher gestalten können: Teilweise sind die Untermenüs fünffach verschachtelt!



Der flexible Taktik-Bildschirm ist eine der ganz wenigen Gelegenheiten, der Mannschaft Anweisungen zu geben.0



Die Aufstellungen der Nationalmannschaften entsprechen im großen und ganzen der Realität.



Den Championship Manager 2 wird es in einer deutschen Fassung mit komplett übersetzten Texten geben.

Statement



Der CM 2 macht auf mich den Eindruck eines verschossenen Elfmeters: Domark halte gute Chancen, innerhalb des Genres in Führung zu gehen (starke Transfermarkt-Funktion, authentische Spieler- und Vereins-Angaben, überausführliche Infos für Statistik-Freaks). Daß es trotzdem nicht für die Tabellenspitze gereicht hat, liegt u. a. daran, daß dem Spieler deprimierend wenige Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Das stolz postulierte Feature „SVGA-Grafik" ist leider eine einzige optische (Ent-)Täuschung, und der Chaos-Faktor des schlichten Menüsystems schlägt den deswegen gescholtenen Vertreter von Software 2000 um Längen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 50 MB	General Midi
CD 236 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Bis zu 36 Teilnehmer gleichzeitig

RANKING

Fußball-Manager

Grafik	30%
Sound	65%
Handling	60%
Spielspaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Domark
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend

The Need for Speed

Gib' Gas, ich will Spaß!

Wenn von Electronic Arts ein Spiel auf den Markt kommt, das sich auch nur im entferntesten mit Sport beschäftigt, darf man getrost aufhorchen. Wenn sich dann noch herausstellt, daß es sich um ein Rennspiel aus der erfolgsverwöhnten Programmschmiede EA Sports handelt, steht einem Griff ins Verkaufsregal eigentlich nichts mehr im Wege.



The Need for Speed ist tatsächlich von den kanadischen Edelprogrammierern der EA Sports-Reihe entwickelt worden, wird aber als „normales" Electronic Arts-Produkt erscheinen, weil hier kein Mannschaftssport simuliert wird. Vielmehr handelt es sich bei The Need for Speed um eine Bleifuß-Orgie, die bereits auf dem 3DO für Furore sorgte und vom Spielprinzip wohl am ehesten mit dem Automatenknaller und Sega Saturn-Hit Daytona U.S.A. verglichen werden kann. Acht Sportwagen stehen zur Auswahl, um auf insgesamt sechs Kursen auf Zeiten- und Plazierungsjagd zu gehen. Die Vehikel gehören zum Besten und Teuersten, was die internationale Sportwagen-Industrie in den letzten Jahren entwickelt hat, und lassen sicher das Herz jedes Autonarren höher schlagen (siehe Kasten).

Fotografiert?

Also schnell raus aus der Garage und ab auf die erste Strecke. Wer über einen flotten Rechner verfügt, bekommt nun etwas geboten, das bisher noch niemals zu sehen war. Bei einer Bildschirmauflösung von 640x480 Bildpunkten, maximaler Fenstergröße, hoher Bildqualität und voller Detailstufe erreicht die Grafik beinahe Fotoniveau. Die Nummernschilder vorausfahrender Fahrzeuge sind ebenso zu erkennen wie die Reklameschilder der an der Strecke liegenden Hotels. Neben den Kursen röhren Hirsche oder weiden Kühe, die Küstenstraßen offenbaren Ausblicke auf malerische Bergseen und phantastische Täler oder führen über schatten-

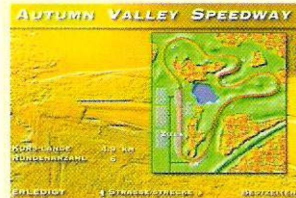
Die Rennstrecken

Rusty Springs



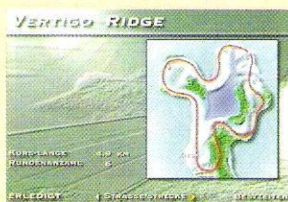
Der Rusty Springs Raceway ist die leichteste Strecke im Feld. Lediglich vor der Kurve 1 muß gebremst werden.

Autumn Valley



Diese Strecke stellt bereits deutlich höhere Ansprüche an das Fahrvermögen. Vorsicht bei den Kurven 5 und 8.

Vertigo Ridge



Dank des ausgewogenen Schwierigkeitsgrads und der malerischen Landschaft ist diese Strecke vielleicht die schönste im Spiel.

Stadt



Der Stadtkurs wird eigentlich erst auf der dritten Etappe anspruchsvoll, kurz vor dem Ziel wartet eine fiese Kurve vor einer Unterführung.

werfende Brücken und Viadukte. Auf einem Pentium 90 spielt sich die Rennerei flott, lediglich bei übermäßig vielen Objekten wird es leicht ruckelig. Für weniger üppig ausgestattete Computer können problemlos die Detailstufen, Fenstergrößen und Bildqualitäten heruntergeschraubt werden. In normaler VGA-Auflösung sehen die Grafik-Objekte und Autos aber arg pixelig aus und das Spiel verliert deutlich an Atmosphäre.

Test Drive läßt grüßen

The Need for Speed bietet vier Spielmodi. Beim Zeitfahren wird ein beliebiges Fahrzeug mit Höchstgeschwindigkeit über einen der sechs Kurse geprügelt. Zwischen- und Bestzeiten werden automatisch gespeichert und gegebenenfalls in die Highscore-Liste aufgenommen. Im Duellmodus fährt man gegen einen Com-



Mit dem Ferrari durch die Prärie - davon haben schon viele geträumt. Feine Texturen und schneller Bildaufbau machen TNFS extrem realistisch.

putergegner oder seinen Kumpel via Modem. Hier zählt nur eines: besser zu sein als der Gegner. Bei den drei Etappenstrecken ist Vorsicht geboten, da einem hier auch Fahrzeuge entgegenkommen können. Das Spielprinzip gleicht dabei dem guten alten Testdrive von Accolade wie ein Haar dem anderen. Sogar der Streifenpolizist mit dem Strafzettel in der Hand feiert sein Comeback, ehemalige Amigianer werden sich erinnern. Im Einzelrennen geht es mit einem beliebigen Sportwagen gegen alle anderen Konkurrenten, die vom PC simuliert werden. Der Wettkampf-Modus bietet schließlich die größte Herausforderung des Spiels: wer es schafft, alle sechs Strecken als Sieger zu beenden, wird mit dem Bonus-Track Lost Vegas belohnt.

Übung macht den Meister

Bevor der letzte Kurs in Angriff genommen werden kann, verlangen die Strecken auch dem versiertesten Piloten so manche Übungsstunde ab. Der Schwierigkeitsgrad einiger Pisten ist z. T. sehr hoch. Die Boliden lassen sich mit Maus, Joystick und Tastatur steuern, die Tastatursteuerung ist hier aber die beste Wahl. Selbst damit reagieren die Autos besonders bei SVGA-Auflösung leicht schwerfällig. Das bleibt aber auch das einzige Manko des Spiels, das sich natürlich nicht mit den Optionsprotzen Nascar Racing oder Formula One Grand Prix vergleichen läßt, aber dennoch sehr viel Rennspaß vermittelt.



The Need For Speed bietet verschiedene Ansichten und Perspektiven. Hier entscheidet zum größten Teil einfach der Geschmack!

Christian Bigge

Die Boliden

Diablo VT



Mit 325 Stundenkilometern Spitze ist der Lamborghini Diablo VT der schnellste Renner im Feld.

Mazda RX-7



Der Mazda RX-7 ist mit einem Preis von DM 87.100,- im Spielvergleich ein regelrechtes Schnäppchen.

Honda NSX



Mit nur 10,0 Litern Benzinverbrauch ist der Honda NSX der ergonomischste Wagen in The Need for Speed.

Porsche 911



Ein Klassiker aus deutschen Landen. Seine 270 PS beschleunigen den Porsche auf Tempo 270 km/h.

Corvette ZR-1



Die etwas klobige Corvette protzt mit 405 PS und einer Spitzengeschwindigkeit von 286 km/h.

Dodge Viper



Der Viper erreicht aufgrund seiner 400 PS eine Beschleunigung von Null auf 100 in 4,9 Sekunden.

Vergleich



SVGA



VGA

Die gleiche Szene in zwei verschiedenen Auflösungen: Die hardware-intensive SVGA-Landschaft lockt mit deutlich mehr Details, erfordert aber einen flotten Pentium-PC. Mit weniger MHz-Power darf man auf der VGA-Piste Gas geben.

Statement



The Need for Speed zu bewerten fällt nicht ganz leicht. Sicherlich, die Grafik ist das Beste, was ich in diesem Genre bisher zu sehen bekam. Selbst eine gestandene Genre-Größe wie etwa unsere Referenz Indy Car Racing kann da nicht mehr mithalten. Für einen absoluten Top-Hit hätte die Steuerung aber ein wenig direkter und zugänglicher sein müssen. Dennoch besteht für Bleifuß-Fans überhaupt kein Anlaß, an diesem Programm vorbeizugehen.

Specs & Tecs

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 34 MB	General Midi
CD 405 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Nullmodem, Modem

Ranking

Rennspiel

Grafik	93%
Sound	84%
Handling	75%
Spielspaß	85%

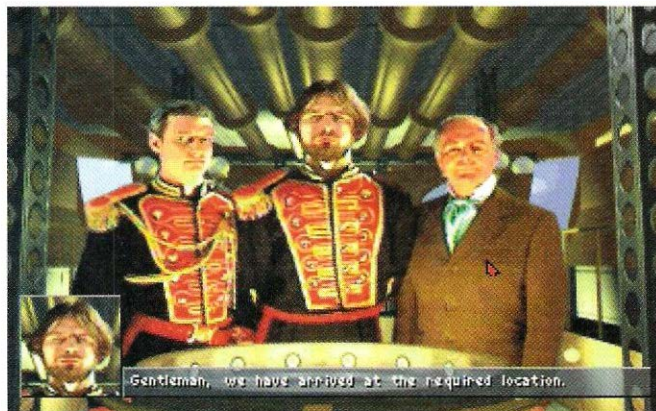
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Air Power

Was wäre, wenn...

...das Luftschiff Hindenburg 1937 nicht explodiert wäre? Wenn die Welt nur aus einem einzigen Kontinent bestehen würde, ganz ohne Seewege? Nach Meinung der Softwareschmieden Rowan und Mindscape wäre der Himmel voll von Zeppelinen aller Art, und natürlich hätte sich auch die Kriegsführung dieser Zeit entscheidend verändert. Als Flugzeugträger schickt Mindscape die schwebenden Riesen in die Schlacht.

In einer Fantasy-Landschaft kämpfen die vier Töchter des verstorbenen Kaisers um den Thron. Sie, beziehungsweise ihre Ehegatten, scheuen dabei nicht vor dem Einsatz schwerster Waffen zurück. Mit riesigen Zeppelinflotten durchqueren sie das Land und zerstören jede Stadt, die sich nicht freiwillig mit ihnen verbündet. Erst wenn mindestens 50 Prozent der Bevölkerung hinter einer der vier Familien steht, können sie es wagen, in die Hauptstadt einzuziehen. Zwar stehen den Kommandanten der Luftflotten auch diplomatische Wege offen, doch meist sind alle Überredungskünste vergebens: Trotz völliger Übereinstimmung in allen wesentlichen Punkten der aktuellen Weltpolitik wollen es einige Stadtväter einfach nicht verstehen, daß man nur das Beste für sie will. Größtenteils ähnelt Air Power den vielen Flugsimulationen, die sich mit Kriegsflugzeugen aus dem Zweiten Weltkrieg beschäftigen. Sowohl die Bewaffnung der Flugzeuge (MG, Bomben, Raketen) als auch der Bodentruppen (FLAK) sowie das gesamte Ambiente entspricht den Gegenstücken der späten 40er Jahre. Der Spieler hat im Simulationsteil die Aufgabe, bis zu acht der sehr einfach zu steuernden Phantasieflugzeuge gleichzeitig zu ihren Zielen zu lotsen. Da man immer nur in einem Cockpit Platz nehmen kann, übernimmt ein sehr geschickter Autopilot die Steuerung der anderen Flugzeuge. Die Umschaltung auf die gerade notwendigen Waffen geschieht dabei selbständig, wenn man sich also stets in das am wenigsten beschäftigte Flugzeug setzt, kann man seiner Staffel beim Erfüllen der Missionen zusehen.

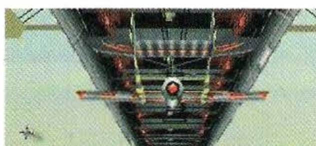


Für die strategische Seite des Spiels steht dem Spieler die Crew (Kapitän, General und Diplomat) mit guten Ratschlägen zur Seite.

Giganten der Lüfte

Eine Heimatbasis im herkömmlichen Sinne gibt es dabei nicht. Nach Abschluß der einzelnen Missionen fliegt man zurück zu seiner Zeppelinflotte, hakt sich dort in das Carrierschiff ein und läßt sich in die Ladeluke ziehen. An Bord befindet sich auch der Strategiebereich des Spieles; dort läßt sich entscheiden, welche Städte einzunehmen sind, mit welchen Mitteln dies zu geschehen hat und ob man überhaupt noch Chancen hat, gegen die drei Computergegner zu bestehen. Nimmt man einem Gegner zu viele Städte ab, werden die anderen zu stark, tut man es nicht, eliminiert er vielleicht die eigene Flotte. Auch sind die einzelnen Städte unterschiedlich in ihrer politischen und wirtschaftlichen Bedeutung - der recht simpel gestaltete Strategiebereich ist







Die hohe Schule des Fliegens: ohne Kollision einen winzigen Haken zu treffen, verlangt viel Übung - oder den Autopiloten.







Von der hohen Leistung des Autopiloten profitieren auch die Gegner. Mit Dauerfeuer ist es da nicht getan.

Statement



Air Power ist seit Strike Commander die erste Flugsimulation, die mich für lange Zeit vor dem Bildschirm fesseln konnte. Obwohl es eigentlich nichts Neues zu bestaunen gibt, kann die gute Grafik, der einfache Strategieteil und vor allem natürlich der abwechslungsreiche Simulationsteil auf Dauer überzeugen. Sollte Rowan die SVGA-Grafik in den Griff bekommen, sollte sich die Konkurrenz warm anziehen.

Die Landkarte gibt Aufschluß über die Stärke der vier Parteien.

dennoch sehr unterhaltsam geraten. Innovativ an Air Power ist eigentlich nur die Kombination von Flugzeugen und Zeppelinen. Die Zeppeline lassen sich ebenfalls im Kampf einsetzen, dort dienen sie als Artillerie und FLAK-Stützpunkt. Selten finden auch Schlachten zwischen zwei Zeppelinflotten statt: der Gewinner dieser umfangreichen Gefechte übernimmt anschließend alle Städte des Gegners.

Hochauflösend

Air Power ist eine sehr unterhaltsame Simulation, die hauptsächlich die Actionfans anvisiert. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich den persönlichen Bedürfnissen anpassen, alle gängigen Eingabegeräte (bis auf die Maus) werden unterstützt und auch in allen anderen Punkten gibt sich das Programm sehr benutzerfreundlich. Lediglich der Super-VGA-Modus, der inzwischen bei Simulationen zum guten Ton gehört, bereitet einige Probleme. Wie bei Rowan üblich, werden eigene, hochoptimierte Grafiktreiber nur für eine kleine Anzahl verbreiteter Grafikkarten verwendet, aber auch, wer nicht Besitzer eines Exoten ist, erhält nicht immer ein brauchbares Resultat. Immerhin ist auch der normale VGA-Modus recht detailreich und naturgemäß sehr flüssig.

Harald Wagner ■

Die Bodendarstellung ist größtenteils sehr detailreich ausgefallen. In den verwinkelten Städten sind einzelne Feinde daher nur schwer auszumachen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 19 MB	General Midi
CD 144 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed,-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	75%
Sound	75%
Handling	60%
Spielspaß	70%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Werewolf vs. Comanche 2.0

Ost-West-Konflikt

Seit dem Erscheinen der Hubschrauber-Simulation Comanche ist es schon eine Weile her. Trotzdem wurde das actionlastige 3D-Spiel schon vor Jahren mit einer zukunftsträchtigen Schnittstelle ausgerüstet: auf der ECTS im Herbst 1994 versprach Nova Logic, erstmalig ein Spielsystem zu schaffen, bei dem zwei Spieler mit verschiedenen Produkten gegeneinander antreten können. Das Ergebnis dieser Bemühungen liegt mit Werewolf vs. Comanche jetzt endlich verkaufsfertig vor.



Werewolf vs. Comanche hat gegenüber der Urfassung nur wenig Revolutionäres.



Bei Werewolf vs. Comanche handelt es sich nicht um ein eigenständiges Spiel, sondern um ein Bundle, bestehend aus den Helikoptersimulationen Comanche 2.0 und Werewolf. In der Packung findet man dementsprechend auch nicht nur eine CD-ROM, sondern zwei - und nicht nur ein Handbuch, sondern zwei verschiedene. Bei Nova Logic hat man sich das Ganze folgendermaßen gedacht: Zwei Freunde schließen sich über Modem oder Nullmodem zusammen, einer von beiden vergnügt sich mit Comanche, während der andere mit dem russischen Werewolf-Helikopter vorlieb nimmt, aber trotzdem können beide einander bekämpfen oder zusammen bestimmte Missionen erfüllen. Wer das Glück hat, Zugriff auf ein Novell-Netzwerk zu haben, kann den Multiplayer-Spaß sogar mit bis zu acht Spielern auskosten - mit beliebigen Kombinationen aus russischen Werewolfs und amerikanischen Comanches sogar. Allerdings ist dafür auch die Anschaffung weiterer Spiellizenzen unumgänglich.

Für Multiplayer-Puristen

Grafikmäßig ist das Spielerlebnis sicher nicht mehr ganz so spektakulär wie es den Spieletestern vor rund drei Jahren erschien: die VoxelSpace-Engine hätte eine Renovierung durchaus vertragen können. Sowohl das Spiel Werewolf als auch Comanche wirken für heutige Verhältnisse arg pixelig und detailarm. Aufgepeppt wurde die 3D-Engine in der Version 2.0 lediglich durch zusätzliche Rauchschwaden, Explosionen und herumfliegende Gefechtstrümmer. Für Multiplayer-Freaks liegt der Reiz aber sicherlich vor allem in der Netzwerk-Option - und diese funktionierte im Test tadellos und ohne Geschwindigkeitseinbußen oder Spielfluß-Stockungen gegenüber dem Einzelspiel. Positiv an manchen Missionen der insgesamt drei verschiedenen Kampagnen ist, daß russische und amerikanische Piloten nicht immer gegeneinander, sondern auch miteinander fliegen müssen. Wer Spaß am Spielen zu zweit hat, bekommt für knapp 90 Mark ein Softwarepaket mit großer Langzeit-Motivation.

Thomas Borovskis

Statement



Obwohl ein bißchen spät dran, ist Werewolf vs. Comanche 2.0 ein wirklich ungewöhnliches Spiel. Sicherlich - man hätte die Idee, zwei verschiedene Hubschrauber gegeneinander antreten zu lassen, auch in einem einzigen Produkt umsetzen können. Das Angebot „Zwei Spiele zum Preis von einem" könnte den einen oder anderen Spieler trotzdem zum Kauf verleiten.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio

REQUIRED
386er, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis 8 Spieler im Netzwerk

RANKING

Flugsimulation

Grafik	65%
Sound	75%
Handling	85%
Spielspaß	73%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Nova Logic
Preis	ca. DM 89,95
CD-Advantage	befriedigend

Mad News CD-ROM

Sprücheklopfer

Ikarion läßt's noch einmal im Blätterwald rauschen: Die CD-ROM-Version der außergewöhnlichen Wirtschaftssimulation von Ralph Stock macht mit gelungenen Aufwertungen erneut Schlagzeilen.

Artikel recherchieren, Paparazzi auf Promi-Jagd schicken, Kochrezepte zusammenstellen, Kreuzworträtsel einkaufen, Seiten layouten - das ist die Welt von Mad News. Als Chefredakteur einer Boulevard-Zeitung versuchen Sie von Bord eines abgetakelten Dampfers aus, die Konkurrenz Sad News und Bad News auszubooten und nebenbei Ihr angetrautes Weib loszuwerden. Auf der CD-ROM befinden sich neben dem wertungsmäßig hoch dekorierten Originalprogramm die bislang separat erhältliche Zusatz-Diskette „Extrablatt" und ein neuartiger Editor, mit dem Sie relativ unkompliziert Ihre eigenen Stories, Headlines und gescannte Bilder im PCX-Format einbinden können. Sieben brandneue Audio-Tracks von Matthias Steinwachs ergänzen das Paket, das man angesichts des lukrativen Preis-Leistungsverhältnisses wärmstens empfehlen kann. Registrierte Kunden können den Silberling für faire 29,95 DM direkt bei Ikarion bestellen.

Petra Maueröder





Am eigentlichen Spiel wurden - abgesehen von den Audio-Tracks - keine Änderungen vorgenommen.

SPECS & TECS	
VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 22 MB	General Midi
CD 8 MB	Audio

REQUIRED: 386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED: 486, 4 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER: keine Multiplayer-Option

RANKING	Wirtschaftssimulation
Grafik	75%
Sound	80%
Handling	70%
Spielspaß	84%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ikarion
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Sim City 2000 Urban Renewal Kit

Stadt-Streicher

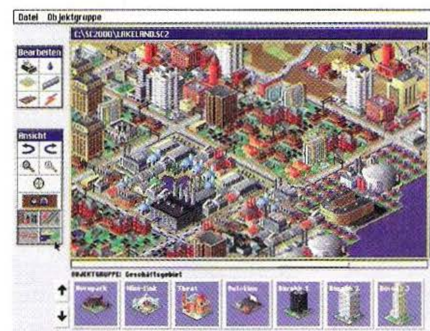
Unser Dorf soll schöner werden: Ein digitaler Malkasten beamt Ihre SimCity 2000-Metropolen ins nächste Jahrtausend.

Das Add-On mit dem knackigen Kürzel SCURK macht's möglich: Man ruft einfach das bestehende Original-Gebäude-Set oder das mitgelieferte Zukunfts-Szenario auf und verändert Einkaufszentren, Autokinos und vieles mehr mit den üblichen Malwerkzeugen (z. B. Pinsel, Radiergummi, Rechteck, Pipette). Oder man kreiert völlig neue Garnituren. Beides setzt einiges an Übung und eine Menge künstlerisches Talent voraus, wenn das Ergebnis keinem Pixel-Müllhaufen gleichen soll. Bis auf eine Reihe von Ausnahmen (Straßen, Züge, Tunnel usw.) läßt sich wirklich alles nach eigenen Vorstellungen manipulieren und in SimCity 2000 einbauen. Zusätzlichen Komfort bietet der Objekt-Baukasten mit fertigen Bäumen, Häuser-Fragmenten usw. Eine separate Funktion läßt Sie komplette Ortschaften aus dem Boden stampfen, ohne auf's Geld oder die Bedürfnisse der Bevölkerung achten zu müssen. Neue und alte Städte dürfen in drei Größen ausgedruckt werden.

Petra Maueröder



Das Urban Renewal Kit läßt sich genauso einfach bedienen wie beispielsweise Paintbrush.



Auch in bestehenden Städten können Sie beliebige Gebäude ergänzen, entfernen oder umwandeln.

SPECS & TECS	
VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED: 486, 4 MB RAM, SimCity 2000 (DOS)

RECOMMENDED: 486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER: keine Multiplayer-Option

RANKING	Strategiespiel-Zusatz
Grafik	85%
Sound	55%
Handling	80%
Spielspaß	93%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Thunderscape (World of Aden)

Jenseits von Aden

Computer-Besitzer wissen: Die Zeit, die man vor dem PC verbringt, verhält sich umgekehrt proportional zu den Außentemperaturen. Insbesondere für ambitionierte Rollenspieler ist es also an der Zeit, sich in diesen Tagen mit frischer Software einzudecken. Und was würde sich da besser eignen als ein funkelnigelnagelneues Programm aus dem Hause SSI?

Nach den AD&D-Serien Dark Sun und Ravenloft eröffnet das kalifornische Softwarehaus mit Thunderscape den komplett neuen und extrem fortsetzungsverdächtigen Zyklus „World of Aden". Bei diesem Rollenspiel toben Sie stufenlos durch die mit farb- und detailarmen Texturen überzogene 3D-Landschaft, gehen bei Bedarf in die Knie oder springen auf Podeste. Im Laufe der Handlung können Sie das anfangs vierköpfige Line-Up durch maximal zwei Non-Player-Characters ergänzen und mit gefundenen Waren ausstaffieren. Werden Ihre Wandervögel beispielsweise von einem Zombie bedroht, geben Sie per Icon-Leiste Befehle (Zaubern, Angreifen usw.), mit denen sich der darauffolgende Kampf beeinflussen läßt. Jetzt sollten Sie nur noch möglichst präzise mittels Fadenkreuz auf den Angreifer zielen, ehe dieser das Zeitliche segnet. Bis auf die 22 schmissigen Audio-Tracks läßt Thunderscape technisch so ziemlich alle Wünsche offen: Neben dem Texture Mapping geben auch die Bewegungsabläufe der 22 verschiedenen Kreaturen Anlaß zu Magenkrämpfen; ein paar zusätzliche Animationsphasen und/oder ein fähigerer Grafiker hätten der Optik gut getan.

Petra Maueröder ■





Bis auf die Iconleiste und den Zierrahmen wird die gesamte Auflösung zur Darstellung der VGA-Grafik genutzt.



Bei den drei Thunderscape-Händlern können Sie sich mit Waffen, Schilden, Panzerung und Heiltränken ausrüsten, wenn Sie das nötige Kleingeld mitbringen. Auch Ringe, Schriftrollen und andere nützliche Dinge werden angeboten.



Die Automapping-Funktion zeigt die Gegend aus einer isometrischen Perspektive im X-COM-Stil. Mangels Details hilft diese 3D-Karte nur bei gröbsten Orientierungs-Schwierigkeiten weiter.

Statement



Rollenspieler sind ja so was von genügsam und würden sich notfalls auch mit EGA-Grafik und AdLib-Sound zufriedengeben. Das scheinen zumindest die Programmierer von Thunderscape zu glauben, das sich mit Dungeon Master 2 ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen um den Preis „PC-Fossil des Jahres" liefert. Im Ernst: Nichts gegen ein bißchen Nostalgie, aber eine 3D-Engine, für die man mindestens (!) einen 486 DX2-66 mit 8 MB RAM braucht, muß heutzutage anders aussehen. Einen „echten" Rollenspieler wird das nicht weiter stören, denn die Puzzles sind von solider Qualität - was anderes hat man von SSI auch nicht erwartet. Durch die elitäre Fantasy-Materie und das komplexe Charakter-System scheidet Thunderscape von vornherein für alle Einsteiger aus; bei denen dürfte allerdings schon der Anblick der Screenshots jegliche Kauf-Impulse veröden lassen.

SPECS & TECS

VGA ●	SVGA
Tastatur ●	AdLib
Maus ●	SoundBlaster ●
Joystick	Roland ●
HD 20 MB	General Midi ●
CD 123 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadroSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Rollenspiel

Grafik	50%
Sound	80%
Handling	65%
Spielspaß	59%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Multimedia Celebrity Poker

Abgezockt



Pokern kann auch Spaß machen, wenn Ihnen Ihre Mitspielerin ausnahmsweise mal nicht schon nach wenigen Durchgängen ohne Klamotten gegenübersitzt: Bei Multimedia Celebrity Poker lassen sich Hollywood-Promis in die Karten schauen.



Die beiden Herren zur linken und zur rechten geben sich sichtlich Mühe, bei der Dame Sympathie-Pluspunkte einzuheimsen.



Am unteren Bildschirmrand werden Ihre Karten und der Bestand an Chips (anfangs $ 250) eingeblendet.



Die drei gutmütigen Mitspieler werden allmählich ungeduldig.

Nehmen die Kino-Flops und/oder die Falten im Gesicht zu, leisten manche Hollywood-Schauspieler den künstlerischen Offenbarungseid, indem sie bei einem „Interactive Movie" mitspielen. Neu ist die Variante, sich beim Karteln filmen zu lassen und dafür auch noch bezahlt zu werden. Fertiggebracht haben dieses Kunststück Flamingo Road-Babe Morgan Fairchild, Saturday Night Live-Scherzkeks Joe Piscopo und Star Trek-Commander Jonathan „Riker" Frakes. Beherrscht werden acht verschiedene Poker-Varianten mit 5 und 7 Karten. Sie sitzen mit Ihren drei Partnern an einem Tisch, einer teilt die Karten aus und schon kann's losgehen. Abhängig von Ihrer Risikobereitschaft und Ihrem Blatt setzen Sie die entsprechende Menge Chips ein und räumen im Idealfall sämtliche Einlagen ab, was Ihnen so manchen bösen Blick einbringt. Auch die Geselligkeit kommt nicht zu kurz: Morgan und Jonathan flirten per Blickkontakt wie die Weltmeister, und Mr. Piscopo reißt Jokes am laufenden Band, falls Sie sich mal wieder eine zu lange Bedenkzeit gönnen. Der Nutzwert des Windows-Programms hängt deshalb vor allem davon ab, wie lange Sie die sich ständig wiederholenden Gesten und Mienen des digitalisierten Trios aushalten.

Im Hintergrund dudelt dazu die Soundkarte munter vor sich hin - wahlweise poppig, klassisch oder rockig. Abgesehen von der deutschen Anleitung (inklusive komplettem Regelwerk und massiver Beweihräucherung der „Stars") ist das gesamte Spiel samt Sprachausgabe im amerikanischen Original belassen worden.

Petra Maueröder ■

Statement



Da schmollt das Poker-Face: Anfangs mag es noch recht witzig sein, zusammen mit Morgan und Jon über die Schenkelklopfer-Kalauer von Joe zu johlen. Aber wenn der Gute nach einer halben Stunde zum zehnten Mal seine „Born in the USA"-Nummer bringt, hört der Spaß selbst beim tolerantesten Tester auf. Gegen eine gelegentliche Runde Multimedia Celebrity Poker ist allerdings nichts einzuwenden, weil die drei Berühmtheiten immer Zeit haben (Doppelklick genügt) und nicht gerade übel spielen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 11 MB	General Midi
CD 650 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 95

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Kartenspiel-Simulation

Grafik	65%
Sound	60%
Handling	80%
Spielspaß	61%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	New World Comp
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	gut

Primal Rage

Jurassic Fight

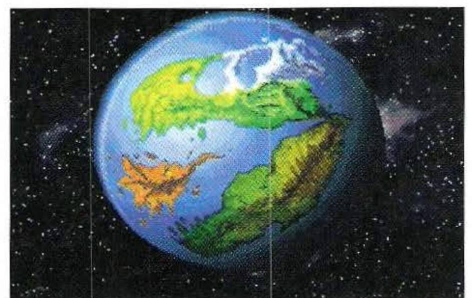
Allmählich zwängt sich der PC in eine der letzten Domänen der Arcade- und Konsolen-Front: Kampfsportspiele gewinnen auch hier an Attraktivität! Time Warner Interactive startet nun einen weiteren Angriff auf die Geldbeutel aller Prügeljünger. In der Automatenumsetzung Primal Rage treten sieben prähistorische Saurier gegeneinander an, um sich die Weltherrschaft zu sichern.



Die Hintergrundgeschichte des Spiels ist schnell erzählt und ebenso banal. Irgendwann in der Zukunft wird die Erde durch Katastrophen zerstört, und die Drakkonier werden die mächtigste Lebensform der neuen Welt. Da die possierlichen Tierchen aber irgendwie nicht miteinander können, wird halt um die Aufteilung der Kontinente bis auf`s Blut gerungen. „Bis auf`s Blut" ist dabei durchaus wörtlich zu nehmen, auch bei einem hohen Zensurgrad fließt literweise Dinoblut, wenn man die Blut-Option nicht explizit ausschaltet.

70 Moves für jeden Dino

Das Spiel selbst enthält eine Fülle von Optionen. Die Anzahl der Kampfrunden, die maximalen Rundenzeiten und der Schwierigkeitsgrad lassen sich genauso einstellen wie die Art der Steuerung. Prinzipiell hören die prähistorischen Recken sowohl auf Tastatur- als auch auf Joystickkommandos, die richtige Spielkontrolle liefert aber lediglich ein Vier-Button-Gamepad. Das liegt hauptsächlich an der Fülle der über 70 verschiedenen Moves, die das Programmierteam von Teeny Weeny Games (Haben die nicht vorher Discworld entwickelt?) jedem einzelnen Charakter spendiert hat. Vielleicht doch ein wenig des Guten zuviel, denn der Spielablauf wird durch das ständige Bearbeiten der Tasten oder Knöpfe doch sehr hektisch. Die Dinos selbst bewegen sich recht elegant und geschmeidig über den Monitor. Kein Wunder, wurden sie doch mit Hilfe des Stop-Motion-Verfahrens zum Leben erweckt, das beispielsweise auch Hollywood-Regisseur Tim Burton für seinen Film Nightmare Before Christmas anwendete. Bei diesem Aufnahmeverfahren werden Puppen der einzelnen Figuren erstellt und dann von Hand Millimeter für Millimeter bewegt, was für eine sehr plastisch wirkende 3D-Animation sorgt. Leider verzichtete Time Warner im Kampfscreen wohl aus Geschwindigkeitsgründen auf die SVGA-Auflösung. Das macht



Einmal um die ganze Welt: Im Arcade-Modus prügeln Sie sich von einem Kontinent zum nächsten.



Vor jedem Schlagabtausch wählen Sie aus dem Hauptmenü Ihren Lieblings-Dino und den gewünschten Gegner.

Statement



Auch wenn Primal Rage der am meisten verkaufte Spielhallenautomat des Jahres 1994 war, auf dem PC sind für mich FX Fighter und auch Super Street Fighter 2 die spielbareren Prügeleien. Jedem Charakter über 70 Moves zu spendieren, mag die Programmierer von Teeny Weeny Games ehren, der Spielablauf wird dadurch aber zu unübersichtlich und sehr hektisch. Die alles in allem recht gelungene technische Präsentation wird dennoch zweifellos so manchen Arcade-Fan begeistern.

das Programm zwar auch auf einem 486er einigermaßen flott spielbar, kostete aber doch einen Atmosphäre-Bonus. Verschiedene Spielmodi sorgen dennoch für länger anhaltende Motivation. Im Arcade-Modus kämpft man sich durch insgesamt sieben Kontinente und trifft dabei nacheinander auf alle Dinos. Geht man aus den Kämpfen jeweils als Sieger hervor, gelangt man zunächst in eine Bonusrunde. Danach steht dann im Final Battle die entscheidende Schlacht gegen die erneut angetretene Dino-Garde bevor.

Die Saurier



Dem blauhäutigen King Kong-Verschnitt **Blizzard** begegnen Sie in der Time Warner Werbekampagne.



Talon ist nicht nur gestreift wie ein Tiger, sondern auch ebenso flink. Seine scharfen Krallen sind die gefährlichste Waffe des kleinen Sauriers.



Die Feuerechse **Diablo** ist nur unwesentlich kleiner als der T-Rex Sauron. Als einziger Saurier kann Diablo Feuerbälle speien.



Der braune **Armadon** vermag seinen Gegnern mit dem Nasenhorn und der dornigen Schwanzspitze tödliche Verletzungen beizubringen.



Der mächtige T-Rex **Sauron** verfügt über eine sehr große Reichweite. Vor seinen gewaltigen Fangzähnen sollte sich jeder Gegner in acht nehmen.



Dieses Ur-Viech sieht aus wie die Kreuzung aus einem **Velociraptor** und einer Cobra. Gefährlich sind der Skorpion-Stachel und der giftige Biß der Saurier-Dame!



Chaos, der „Mini-King Kong", ist besonders flink auf den Beinen und ein Meister des Sprung-Angriffs.

Pump up the Volume

Trotz dieser positiven Ansatzpunkte wirkt Primal Rage insgesamt unausgewogen. Verliert man zum Beispiel im Arcade-Modus zwei Kämpfe hintereinander, erscheint tatsächlich der Schriftzug „Einwurf 1 Münze" auf dem Monitor. Sehr witzig! Auch der Sound bleibt leicht hinter den Erwartungen zurück. Selbst mit einer General Midi-Soundkarte klingen die Samples sehr kraftlos, und wie energisch Ur-Laute von Dinos erschallen können, wissen wir auch spätestens seit Spielbergs Jurassic Park.

Christian Bigge ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 44 MB	General Midi
CD 103 MB	Audio

REQUIRED
486, 33 MHz, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

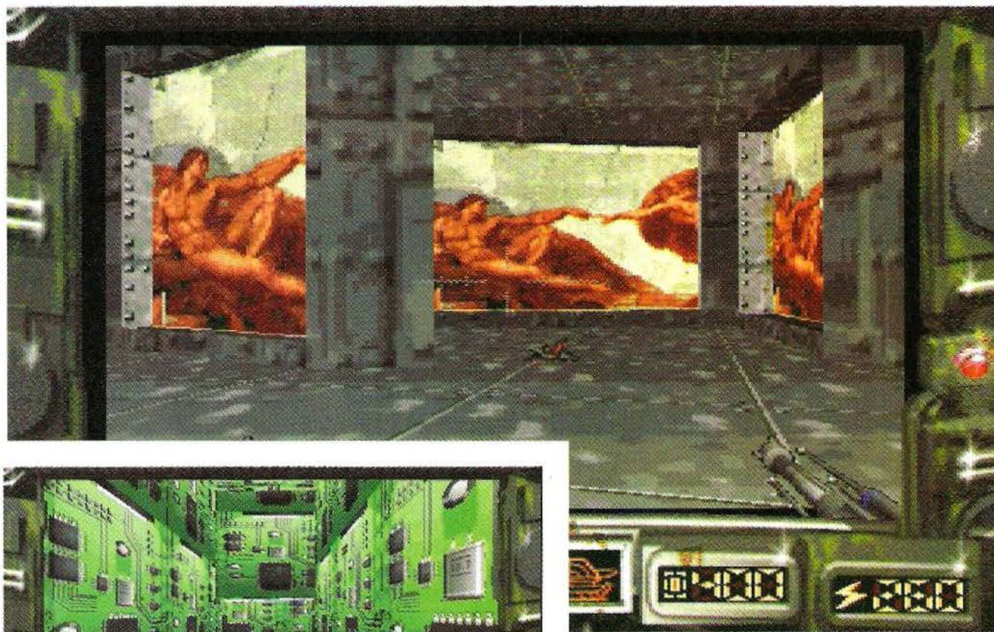
MULTIPLAYER
bis zu 2 Spieler an einem Rechner

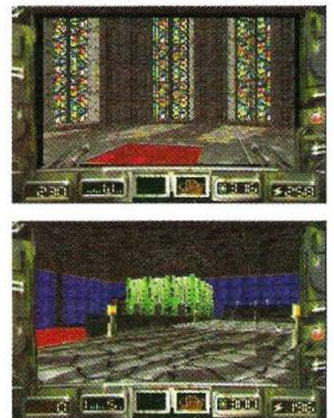
RANKING

Kampfsportspiel

Grafik	76%
Sound	68%
Handling	75%
Spielspaß	77%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Time Warner Int.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend





Durch die Kirchen-Fenster scheint die Sonne und wirft bunte Schatten auf den Flur - nur einer von vielen staunenswerten Effekten (oben). Selbst kleinste Boden-Unebenheiten bekommen Sie als Spieler zu spüren (unten).





Skaphander

The Net

Deutschland hat Neuschwanstein, die Nummer 1 im Damen-Tennis und den Marienhof, aber kein Programmier-Team, das eine ordentliche 3D-Engine auf die Beine stellen kann. Das wird jetzt anders: Die oP-Group aus Frankfurt hat das geschafft, woran schon ganze Heerscharen pickeliger Nachwuchs-Programmierer gescheitert sind.

Im Michelangelo-Level entdeckt man an den Wänden das berühmte Fresko des Malers aus der Sixtinischen Kapelle in Rom (großes Bild oben).
Haben Sie jemals detailreichere Texturen in einem 3D-Actionspiel gesehen (Mitte)?
Eine automatisch mitgezeichnete Level-Karte ist in diesem Genre selbstverständlich (unten).

Und wieder was dazugelernt: Skaphander ist laut Lexikon die griechische Bezeichnung für „Schutzhülle". Und in eben einem solchen Panzer gleiten Sie durch ein neuartiges 3D-Action-Adventure, dessen Engine dem Hersteller zufolge „zu den besten der Welt" zählt und den derzeitigen US-Varianten deutlich überlegen ist. Warum? Statt der üblichen 320 x 200 Bildpunkte bietet Skaphander die doppelte Bildschirm-Auflösung von 320 x 400 Pixel, ohne daß ein Standard-486er merklich in die Knie geht. Obendrein suchen die detaillierten und vielfältigen Texturen an Wänden, Decken und Böden ihresgleichen. Auch die 15 Levels gehören ins Reich der Superlative, sind sie doch um einiges komplexer als bei vergleichbaren Spielen. Zusätzlich zu den seit Dark Forces etablierten Eigenschaften (nach oben und unten blicken, klettern, springen usw.) kann der

Hinter den Kulissen

Wer um alles in der Welt steckt hinter Skaphander? Wir wollten es genau wissen und schauten bei den Programmierern in Dieburg (eine Kleinstadt im Dunstkreis von Frankfurt/Main) vorbei. Dort beschäftigt sich die Firma CONITEC normalerweise mit Bilderkennungs-Software für die Industrie, die z. B. optische Mängel bei Pralinen erkennt und die mißglückten Erzeugnisse gegebenenfalls gleich vom Fließband pflückt. Als „Abfallprodukt" entstanden ausgefeilte 3D-Routinen - und irgendwann kam jemand auf die glorreiche Idee, daraus ein Computerspiel zu machen. Zu diesem Zweck wurde die oP-Group (eine saloppe Abkürzung für „Oehler & Partner Computer Creations & Virtuality") gegründet. CONITEC liefert die 3D-Engine und Oehler & Partner entwickelt daraus die Spiele - so einfach ist das.



Von links: CONITEC-Chef Johann C. Lotter, Felicitas Oehler, Shari und Reinhard R. Wißdorf von der oP-Group vor dem CONITEC-Hauptquartier.

Statement



Mit Skaphander kaufen Sie sich eine vor allem optisch herausragende Ballerei, versetzt mit einer Überdosis Puzzles und einem hieb-, stich- und indizierungsfesten Gameplay. Nicht ein Tropfen VGA-Blut besudelt hier den hochauflösenden Fußboden, folglich muß auch kein Pixel-Monster sinnlos leiden und der Spieler wird nicht vor schwerwiegende Entscheidungen Marke „Nehm' ich jetzt die Kettensäge oder doch lieber die Axt?" gestellt. In den Levels geht's um einiges besinnlicher zu als bei der hemmungslosen Konkurrenz aus Übersee, weshalb ich persönlich auch das Sortiment von ID Software oder Apogee bevorzuge - wenn schon 3D-Action, dann richtig. Daß Skaphander trotzdem nicht gerade schlecht abgeschnitten hat, liegt zum einen an der bemerkenswert ausgereiften Engine und den optischen Gags, zum anderen an den wirklich raffiniert konstruierten Levels.

Spieler tauchen und mittels Jetpack sogar fliegen.

Natural Born Killers

Bei Skaphander wird nicht getötet, sondern gedebuggt bzw. gelöscht. Ihre Gegner sind nämlich Computer-Viren und Bugs, die sich in einem voluminösen Netzwerk eingenistet haben und sich durch eine bemerkenswert hohe Intelligenz auszeichnen (ganz schön lästig, diese Biester). Mit gefundenen Waffen und entsprechender Munition werden die Fremdkörper liquidiert. Das Programm hebt sich nicht nur hinsichtlich der Story von der oft recht einfallslosen Konkurrenz ab: Einzigartig ist beispielsweise das Verhalten des Raumanzugs, der sich ständig der jeweiligen Umgebung anpaßt und physikalischen Gesetzmäßigkeiten gehorcht. Treppenstufen rumpelt man im allgemeinen recht unsanft hinunter, und bei einem Tauchgang schwebt man „wie in echt" durch das Wasser. Wenn Sie sich auf's Glatteis begeben, werden Sie einen intensiven „Schlitter-Effekt" bemerken.
Die Soundeffekte und Musikstücke bewegen sich bis auf wenige Ausnahmen im Bereich des Konventionellen: In einer Kathedrale kann es z. B. durchaus passieren, daß Mönchsgesänge durch die Gänge hallen. Einen reichlich semiprofessionellen Eindruck machen allerdings die mißratenen Zwischengrafiken, die flachen Jokes in den Bildschirm-Meldungen und die biederen Explosionen.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 0,5 MB	General Midi
CD 90 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D Action

Grafik	80%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	78%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	op Group
Preis	ca. 100 DM,-
CD-Advantage	ausreichend

Lone Eagle

Seemannsgarn



Eine Seefahrt, die ist lustig. Von Lone Eagle kann man das weniger behaupten. Nicht nur die eigenwillige und gewöhnungsbedürftige Steuerung...



...läßt die Motivation schnell auf den Nullpunkt fallen. Auch die teilweise abgrundtief schlechte Grafik ist zum Haareraufen.

Hier kommt ein typischer Vertreter eines Shareware-Adventures: die Geschichte beginnt an Floridas Küste, dem Heimathafen zweier identischer Segeljachten. Als dann eines der Schiffe vor der kubanischen Küste verschwindet, macht sich das zweite auf, um nicht nur den verlorenen Segler, sondern auch den dazugehörenden Kapitän zu finden. Mit Kleinigkeiten wie Navigation braucht man sich auf dem HiTech-Kahn jedenfalls nicht beschäftigen, sondern man beginnt sofort den Kampf gegen die etwas eigenwillige Steuerung. Aufgenommene Gegenstände bleiben bis zum erneuten Ablegen aktiv und blockieren weitere Handlungen. Bewegungen, die man aktiviert hat, z. B. nach rechts laufen oder etwas aufheben, lassen sich erst dann widerrufen, wenn das angegebene Ziel erreicht ist.

Fazit: Bei diesem Programm sollte man sich die bereits erhältliche Sharewareversion auf jeden Fall ansehen, bevor man eine Order aufgibt. Denn: für knapp 60 Mark bekommt man auch schon die eine oder andere Adventureperle von Sierra oder LucasArts. Mit diesen Grafiken kann man 1995 eigentlich keinen Stich mehr machen, und auch die Story reißt niemand mehr vom Hocker. Finger weg!



Das Boot ist der Hauptschauplatz von Lone Eagle.



Screensaver

Schöner Wohnen

Es soll ja einige besondere Menschen geben, die Windows nur wegen der tollen Bildschirmschoner auf ihrem Rechner haben. Standardmäßig hat Windows aber nicht allzu viel Abwechslung zu bieten. Deshalb möchten wir Ihnen ein paar Bildschirmschoner und Programme vorstellen, mit denen man sich die Mittagspause etwas verschönern kann. Das erste Programm ist Amazing Lakes. Es zeichnet verschiedene Landschaften und animierte Vögel auf den Bildschirm. Das zweite Programm ist Projektor, ein Tool, mit dem man einfache Bilder, AVI-Files oder FLI-Files als Bildschirmschoner benutzen kann. Zusätzlich kann man noch WAV-und Midifiles als Hintergrundmusik integrieren. Die Nummer 3 ist ein sehr einfaches, aber trotzdem leistungsfähiges Tool namens SCR Show. Hier kann man auf einfachste Weise unterschiedliche Bilder und Filme laden, indem man vorher lediglich ein Script anlegt. Das letzte Tool, Video-Rama, unterstützt AVI- und Quick Time-Files. Alles prinzipiell sehr simple Zusätze für Windows, die aber dennoch nicht in der Sammlung fehlen sollten. Hat man genug Platz auf der Platte, spricht nichts gegen einen schönen Hintergrundfilm anstelle fliegender Toaster.



Die PC-Fangemeinde ist gespalten: die eine Hälfte kann von Screensavern nicht genug bekommen, die andere Hälfte findet sie todlangweilig.

Igor
Campus



Igor überzeugt durch knifflige Puzzles und unterschiedliche Spielperspektiven. Im Gegensatz zu Lone Eagle ein echter Shareware-Schatz.



Auf dieser Übersichtskarte wählen Sie die nächste Location an.



Das Interface greift zum Glück auf Altbewährtes zurück.

Adventures aus dem Sharewaresektor haftete bislang das Vorurteil an, grafisch simpel und spielerisch schwach zu sein. Teen Agent, vor zwei Monaten vorgestellt, durchbrach erstmals die Qualitätsschranke zur kommerziellen Klasse. Mit Igor kommt nun von den Penular Studios ein weiteres Produkt, dem nur noch Nuancen fehlen, um zu einem Klassiker wie Monkey zu werden. Die Szenarien wurden mit viel Liebe gezeichnet und teilweise zusätzlich animiert: Personen bewegen sich flüssig und in den Screen eingepaßt über der Bildschirm. Witzige Dialoge, Situationskomik, knifflige Rätsel und unterschiedliche Spielperspektiven sind die Grundlage für eine Atmosphäre, die nur ein großes Abenteuer auszeichnet. Doch was wäre aller Aufwand ohne die mitreißend „blonde" Handlung. Was wäre ein Student ohne Hoffnung - ohne Hoffnung, endlich die Schönheiten des Campus vernaschen zu können. Und was wäre schließlich ein Adventure, wenn all dies ohne erhebliche Hindernisse zu meistern wäre? Als Auftakt sitzen Sie in einem Busch und belauschen Ihre Angebetete im Gespräch mit Ihrem derzeitigen Macker - alles weitere ist dann Knochenarbeit. Als Ausgleich dazu wurde die Benutzeroberfläche extrem einfach angelegt. Für alle wichtigen Aktionen stehen Ihnen Buttons zur Verfügung, bei Gesprächen haben Sie mehrere Antworten zur Auswahl. Alle Gegenstände, die Sie einstecken, werden als grafische Symbole mit Untertitel eingeblendet und warten auf Ihren sinnvollen Einsatz.

SHAREWARE

Maus | SoundBlaster
Tastatur | Joystick
4 MB RAM | 386 er

PREIS d. Vollversion **ca. DM 70,-**

Tyrian

Goodbye, Raptor!

Der Sommer ist vorüber, doch auf den Bildschirmen geht es trotzdem ab sofort wieder heiß her. Die Sharewareschmiede Epic Megagames präsentiert ein lange versprochenes Ballerspiel in direkter Konkurrenz zu Raptor von Apogee Software.



Bei Tyrian geht jedem Actionfan das Herz auf. Riesige Gegner und farbenfrohe Levels zeichnen dieses Ballerspiel aus.







Das Raumschiff verfügt natürlich wieder über einige Extrawaffen.

Das etwas verspätete Releasedatum von Tyrian läßt sich sowohl durch das unmittelbar bevorstehende Weihnachtsgeschäft als auch durch beispielhafte Zusammenarbeit von Autorengruppen verschiedenster Länder begründen. Was die Soundroutinen betrifft, hat die Gruppe Loudness (die begabten Musiker machen auch die Songs für unsere Cover CD-ROM) ihren Teil zum Spiel beigetragen. Die Handlung des aufwendigen Spektakels, angesiedelt auf zahlreichen fremden Planeten, beschränkt sich auf folgende Kurzformel: „Auf alles schießen, was sich bewegt, sich bewegen könnte oder keine Chance hat, sich jemals zu bewegen!"

Um bei diesem einfachen Konzept das hohe Niveau der bisherigen Veröffentlichungen zu halten, hat Epic Megagames in puncto Gestaltung, Optionsvielfalt, Sound, Grafik und Gameplay Bemerkenswertes geleistet. Bereits zu Beginn überrascht das Spiel mit einer vollautomatischen Soundkartenanpassung, die auch auf Problemrechnern noch einwandfreie Ergebnisse lieferte. Zucken kurz darauf die ersten Grafiken und Menüs in satten 256 Farben, so wird der Spieler gefragt, ob er alleine oder zusammen mit einem Mitspieler auf Alienhatz gehen möchte. Danach hat man die Alternative zwischen einem Arcade- und einem Campaignmodus, deren Level zwar absolut identisch sind, jedoch in Bezug auf Zusatzfunktionen voneinander abweichen. Wer nun - kurz vor der eigentlichen Startfreigabe - an den Optionen für Sound oder Steuerung drehen oder sein Schiff mit dem vorhandenen Budget umkonfigurieren will, hat im Spielmenü die letzte Chance. Mit dem Eintritt in den ersten Level beginnt eine gigantische Animation. Auf mehreren Ebenen scrollt der Untergrund unter dem Schiff hinweg, unzählige Gegner werfen sich in den Weg und verglühen in kleinen Mini-Explosionen bei einem Treffer. Schon nach wenigen Sekunden wimmelt der Schirm nur so von Raketen, Lasergeschossen und Plasmapartikeln, die vom Schutzschild des Jägers vorerst absorbiert werden. Geradezu unerschöpflich scheint die Gegnervielzahl und -variation zu sein, ständig neue Kontrahenten und Fallen machen Tyrian zu einer Herausforderung, die schon fast das optische Fassungsvermögen und die Reaktionsmöglichkeiten überschreitet. Zum Rundenende wartet jeweils ein Endgegner, der einem geschwächten Schiff ernsthaft zu schaffen macht.

Fazit: Ein absoluter Hit, dessen Erfolg sich vor allem durch den Preis definiert. Es wird sich zeigen, ob Tyrian trotz der überladenen Levels und der riesigen Optionsvielfalt Raptor in puncto Verkaufszahlen zu schlagen vermag.



Auf der rechten Seite des Bildschirms finden Sie alle wichtigen Informationen, wie beispielsweise den Zustand der Schilde und der Bordkanone.

Rivalen

Hier finden Sie eine kleine Aufstellung bereits erhältlicher Shoreware-Ballerspiele.

Raptor:	85%
Tyrian:	85%
Space Bats:	74%
Kiloblaster:	51%
Decimation:	38%

SHAREWARE

Maus	SoundBlaster
Tastatur	Joystick
4 MB RAM	386 er

PREIS d. Vollversion ca. DM 80,-


Eine der Sehenswürdigkeiten von Paris ist Notre Dame.

Der Planer 2

Kurierfahrt

Der zweite Teil des Der Planer 2-Tagebuchs beschäftigt sich wieder mit vielen turbulenten Ereignissen, die sich während der Produktion abgespielt haben.

von Holger Dickmann

August 1995:
01.-06.08.95:
Da ich nicht von allen Ländern Dias zur Verfügung gestellt bekommen habe, order ich bei einem Fotoarchiv eine erste Diaauswahl. Bereits am nächsten Tag trifft ein Paket mit 762 Dias zur Auswahl ein. Allein die Durchsicht dieser dauert drei Stunden. Städte wie Prag, Paris, Toulouse, Calais, Rom, Mailand, Florenz, Warschau, Breslau, Danzig, Kattowitz, Oslo, Stavanger, Bergen, Trondheim, Helsinki und Tampere werden mit Dias fürs Spiel bestückt. Für Venedig wird ein Programmgag vorgemerkt: Ein Dia mit viel Wasser wird genommen. Im Spiel kann hier später nicht agiert werden, da Venedig bekanntlich nur mit Kanälen in der Infrastruktur ausgestattet ist. Unser KFZ-Sponsor baut außerdem keine Gondeln...


In diesem Stil zeichnen die Pixlers Vienna gerade die ersten Grafiken zu der Planer 2.



Einen weiteren freien Mitarbeiter, Hans-Peter Schmidt, möchte ich gerne verpflichten. Das Prospektmaterial, das sich bei mir im Atelier nun wirklich schon stapelt, muß nun bald ausgewertet werden. Die bisher entwickelten Fotos der Sehenswürdigkeiten müssen mit entsprechenden Texten versehen werden. Als Informationsgrundlage sollen hier die Prospekte dienen. Wir treffen uns am Sonntag, um die nähere Vorgehensweise zu besprechen. Mit Entsetzen stellt Hans-Peter fest, daß er zwei Wäschekörbe mit Prospektmaterial zu bearbeiten hat. Abgesehen von der Textfindung zu den jeweiligen Fotos sollen auch „falsche" Texte entwickelt werden. Wenn im späteren Spiel ein Reiseführer erkrankt, so soll der Spieler dessen Part übernehmen. Hierzu werden die „Falschtexte" benötigt. Denn nichts ist interessanter, als eine Stadtrundfahrt durch Mailand in Italien zu kommentieren - vor allem, wenn man die Sehenswürdigkeiten gar nicht kennt!
Das Musikstudio wird mit den ersten Daten versorgt. Mit dem Inhaber Jost Ziegner, der schon für den Soundtrack für „Das Amt" verantwortlich war, lege ich folgende Daten fest: Für jede Stadt soll ein 10 - 15-sekündiger Jingle komponiert werden. Dieser soll natürlich zu jeder Stadt irgendwie passen. Anlehnungen an z. B. „Berliner Luft" für Berlin sind geplant.

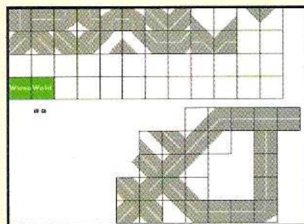
07.-13.08.95:
Die entwickelten Fotos hole ich vom Fotolabor ab. Zu Hause stelle ich fest, daß ein Original-Dia von Warschau fehlt. Ich werde dies wohl reklamieren müssen. Abends sortiere ich innerhalb von sechs Stunden die

Fotos, indem ich sie auf weiße DINA4-Blätter aufklebe, das Fotomotiv und den Fotografen sowie die Seriennummer des Fotos notiere.
Von den Pixlers Vienna erhalte ich ein Fax, in dem folgende Informationen enthalten sind: Die Personen für die diversen Räume im Spiel werden von Schauspielern gestellt. Aufgenommen werden diese mit einer Videokamera (Hi-8) im Blue-Box-Verfahren.

14.-20.08.95:
Weitere Dias werden zum Entwickeln abgegeben: London und Linz. Das verlorengegangene Dia trifft zum Glück mit der Rechnung vom Fotolabor zusammen ein. Die gekauften Dias werden an das Fotoarchiv zurückgeschickt. Um die Land- und Stadt-Daten im Programm erfassen zu können, werden zwei Text-Dateien erstellt: LAND.TXT und TOURIST.TXT. Mittels des im Programm integrierten Editors können diese Textdaten in einfach nutzbare Daten umgewandelt (konvertiert) werden.
Während ich samstags Blumen einpflanzte, kam mir ein erneuter genialer Gedanke für das Spiel. Wie wäre es, wenn der Spieler während des Spiels per Post das Magazin PC Games oder PCE World of Entertainment mit Cover-CD-ROM erhält, auf der die spielbare Demoversion von „Der Planer" enthalten ist. Ab dem Erhalt der Demo-CD-ROM kann der Spieler auf seinem Bürocomputer die spielbare Version von der Planer spielen. Dies soll als „Einbau-Gag" gelten.

21.-31.08.95:
Die im Konzept reichhaltig enthaltenen Waren werden in zwei Warengruppen für den Bereich Spedtion aufgesplittet: Abholware und Lieferware. Die Abholware wird beim Kunden direkt abgeholt, die Lieferware wird vom Kunden angeliefert und im Speditionslager zwischengelagert. Für die Abholware seien folgende Beispiele genannt: Waren für den Silowagentransport, Waren für den Tankwagentransport und Waren für den Tiefladertransport. Lagerwaren werden in Kartons, Kisten, Säcken, etc. angeliefert.
So wird es später im Spiel möglich sein, daß der Spieler von seinem Kurierdienstunternehmen Pakete an seine im Ort ansässige Spedition weiterleitet, damit diese dann die Pakete in eine andere Stadt bringt. Das dortige Kurierdienstunternehmen kann so die Pakete ausliefern.
Greenwood schafft es, mit der Mercedes-Benz AG eine Kooperation bezüglich meines Spiels abzuschließen.

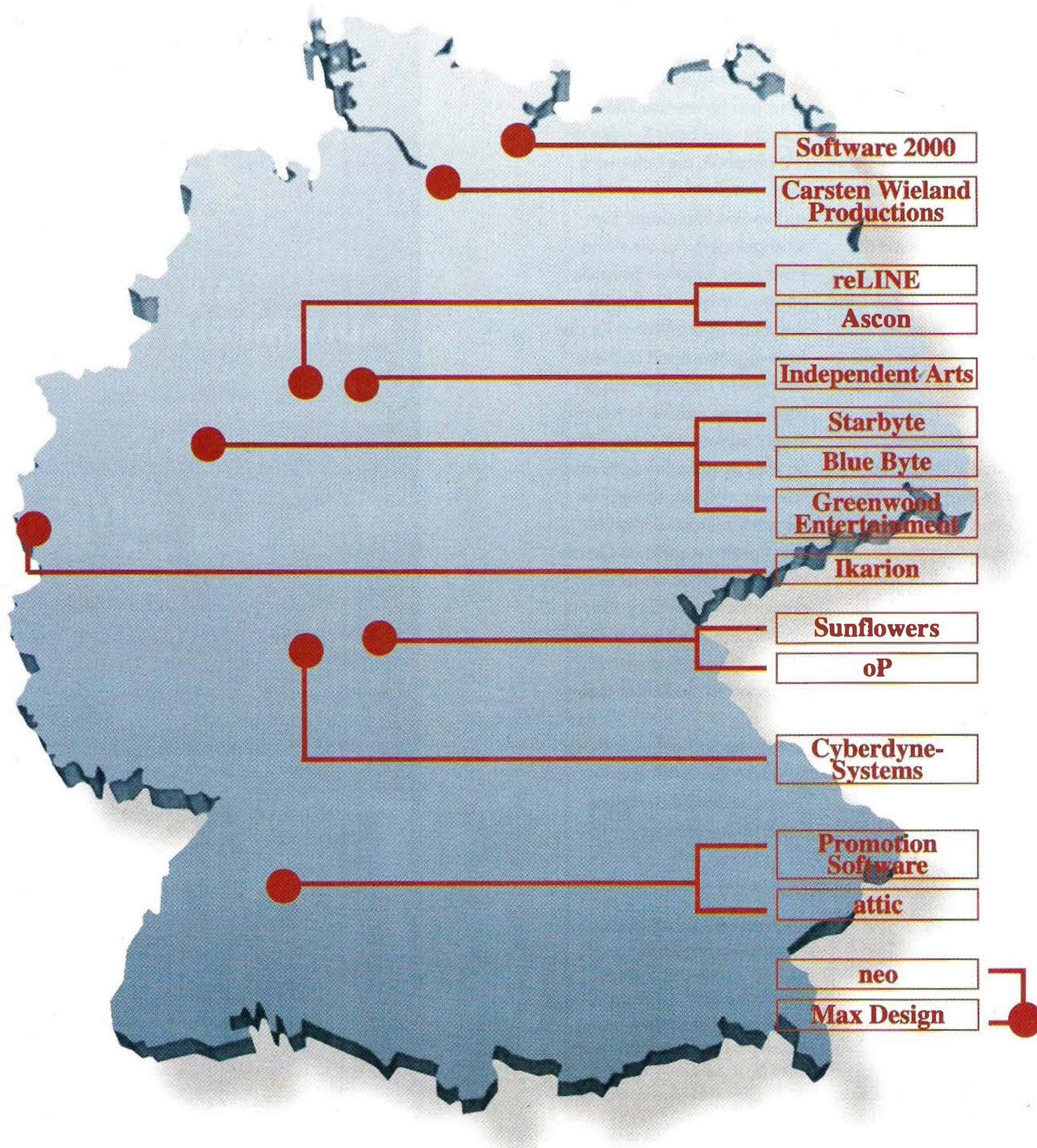
Schnitzeljagd



a) in regelmäßigen Abständen von ca. sechs Wochen werden unter den Konkurrenten sogenannte „Schnitzeljagden" ausgetragen. Hierbei gilt es, in verschiedenen Städten mit einem Jeep diverse Stationen (z. B. Sehenswürdigkeiten, Hotels, Gewerbebetriebe, etc.) anzufahren und vor Ort Fragen zu beantworten.
b) Ein LKW findet nicht sein Ziel in einer Stadt. Der Spieler muß nun selbst den richtigen Weg suchen...
Gezeigt wird der Stadtplan aus der Vogelperspektive. Der Spieler steuert sein Fahrzeug selbst, so daß er sich evtl. in der Stadt durchfragen muß, um das Ziel zu erreichen. Die einzelnen Felder werden 48*48 Pixel groß sein, sichtbar werden 11*7 Felder. Die Stadtpläne an sich werden bis zu 150*150 Felder groß sein. Die „Jagd" kann also beginnen.

Spiele-Hits made in Germany

Szene Deutschland



Ein Blick in die aktuellen Charts beweist es: Neben Electronic Arts, Virgin, LucasArts, Sierra und MicroProse sind es vor allem die deutschen Hersteller, deren Spiele sich wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln verkaufen. PC Games stellt die Macher hinter den Kulissen vor, interviewt Promis und enthüllt sensationelle Spiele-Neuheiten.

Von Petra Maueröder

Wer durch die Software-Abteilungen amerikanischer oder britischer Kaufhäuser und Computershops schlendert, entdeckt gleich neben Wing Commander 3, King's Quest 7 und Full Throttle solch illustre Spiele wie Serf City, Star Trail, Blade of Destiny, Caveworld, Shadow of the Empire oder Pizza Tycoon. Nie gehört? Oh doch, diese Titel kennen Sie sehr wohl, handelt es sich doch um die jeweiligen Umsetzungen von Hits wie Die Siedler, Sternenschweif, Die Höhlenwelt oder Pizza Connection. Bereits diese wenigen Beispiele beweisen, daß Blue Byte, Attic & Co. auch international ein gewichtiges Wörtchen mitzureden haben. Wochenlang sind wir kreuz und quer durch Deutschland gereist, um herauszufinden, wer sich hinter diesen allgegenwärtigen Logos verbirgt. Unser Special entführt Sie in ausrangierte Garagen, mehrstöckige Bürokomplexe und Neubauten auf der „grünen Wiese" und zeigt, was sich derzeit auf den Bildschirmen der wichtigsten Anbieter tut.

Ascon

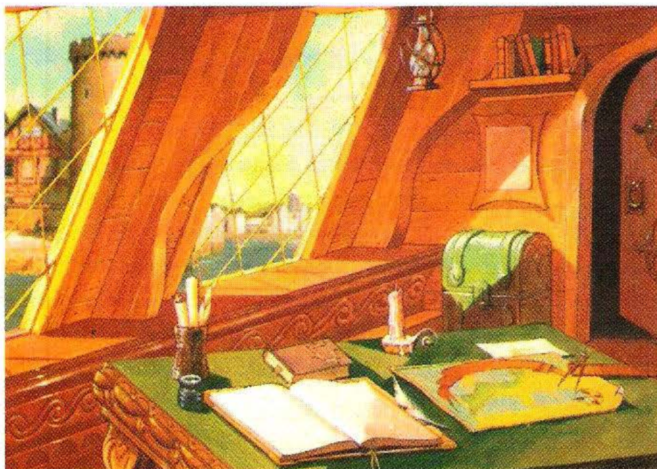


Kurzinfo:
Ascon Publishing, Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh
Hotline: 05241-39083 (Mo - Fr, 14.00 - 17.00 Uhr), **Gegründet:** 1991, **Geschäftsführer:** Holger Flöttmann

Holger Flöttmann

Work in Progress

Elisabeth I.: Ralf Glau, der Programmierer des Überraschungs-Hits Hanse - Die Expedition, legt seine neueste Wirtschaftssimulation vor: Elisabeth I. spielt im 16. Jahrhundert, wo Sie als „Assistent der Geschäftsleitung" (sprich Untertan der englischen Königin) 30 höchst unterschiedliche Missionen absolvieren und im Idealfall bis zum ersten Berater Ihrer Majestät aufsteigen.



Pole Position: In Pole Position können Sie das Management eines Formel 1-Rennstalls übernehmen. Eine nicht ganz billige Lizenz ermöglichte die Nutzung authentischer Fahrer- und Team-Namen samt entsprechender Portraits. Gerast wird auf den 16 Original WM-Pisten - für Realitätsnähe ist also gesorgt. Termin: Anfang November!

Die Programmierer erläutern die Features von Pole Position (unten).



Greatest Hits
1992 Der Patrizier
1993 Der Patrizier CD-ROM
1993 Anstoß
1994 Anstoß World Cup Edition
1995 Hanse Diskette/CD-ROM
1995 Doppelpaß CD-ROM

Attic



Kurzinfo:
Attic Entertainment Software GmbH, Sigmaringer Straße 84, 72458 Albstadt
Hotline: 07431-54323, **Gegründet:** 1990, **Geschäftsführer:** Guido Henkel, Jochen Hamma, Hans-Jürgen Brändle

Guido Henkel

Unter vier Augen

Guido Henkel über DSA 3, deutsche Hersteller und Richard Garriott

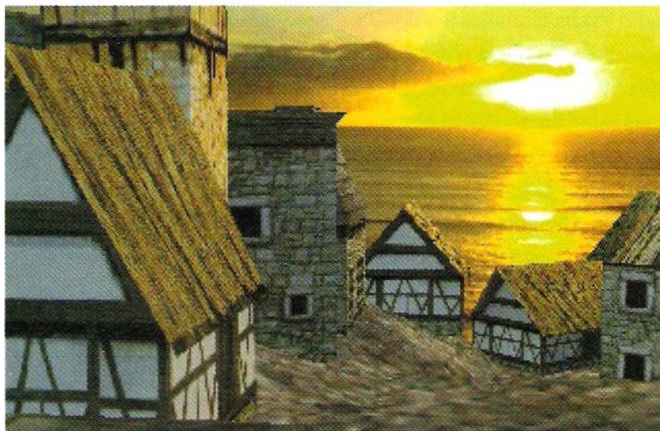
PCG: Wann können wir mit dem Release von DSA 3 rechnen?
GH: Intern läuft bei uns die gesamte Planung auf einen Termin hinaus: Wir wollen Schatten über Riva zur Kölner COMPUTER '95 im November dieses Jahres den Fans vorstellen. Rechtzeitig zu Weihnachten sollte es dann in den Läden zu finden sein.

PCG: Wer bei Attic arbeitet denn gerade an DSA 3?
GH: Alle! Die gesamte Belegschaft - vom Programmierer bis zum Beta-Tester - werkelt auf Hochtouren an diesem Produkt. Im Moment dürften bei uns etwa 15 Mitarbeiter fest angestellt sein.

PCG: Auf welche Neuerungen können sich die Rollenspieler bei DSA 3 freuen?
GH: Nun, da wäre zum einen natürlich die komplett neue Story, dann eine verbesserte 3D-Engine, phänomenale VGA- und SVGA-Grafiken und wirklich tolle Animationen. Wir rendern zur Zeit wie die Weltmeister.

PCG: Eure 3D-Engine zählt im Rollenspiel-Bereich zu den besten ihrer Art. Wurden die Routinen hier im Haus programmiert?
GH: Warum sollten wir das Rad noch einmal erfinden? Wir haben die Engine von einem englischen Team lizenziert und basteln uns damit eine 3D-Welt nach unseren Vorstellungen. Das Know-how hätten wir, um so ein Ding selbst auf die Beine zu stellen - aber es würde Jahre dauern, um den Vorsprung der US-Programmierer einzuholen.

PCG: Worin siehst Du das größte Handicap des Spiele-Standorts Deutschland?
GH: Daß die „Neuen" oft falsche Vorstellungen haben. Teilweise herrscht die Meinung vor, daß man sich halt zwei Wochen hinsetzt, so ein Spiel runterprogrammiert und dann schlagartig reich



Das Schwarze Auge 3: Sternenschweif wird im Rollenspielbereich wohl wieder neue Maßstäbe setzen. Die 3D-Engine wurde noch einmal überarbeitet und braucht nun keinen Vergleich mehr zu scheuen!

wird. Daß da zwanzig Leute zwei Jahre lang quasi rund um die Uhr dran arbeiten und danach alles andere als reich sind, wird gern übersehen.

PCG: Wen hältst Du für Deinen persönlichen Konkurrenten?
GH: Richard Garriott! Seitdem wir uns vor einigen Jahren das erste Mal an unserem Messe-Stand in London begegnet sind und er sich sehr lobend über Die Schicksalsklinge geäußert hat, beobachten wir sehr intensiv, was der andere gerade treibt. Als Richard noch selbst programmiert hat, war ich ein großer Ultima-Fan. Mal sehen, was Origin unserem DSA 3 entgegenzusetzen hat.

PCG: Guido, alles Gute für die Zukunft und vielen Dank für das Gespräch.

Greatest Hits
1991 Drachen von Laos
1992 Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge
1994 Das Schwarze Auge 2: Sternenschweif

Blue Byte



Thomas Hertzler

Kurzinfo:
Blue Byte, Eppinghofer Straße 150, 45468 Mülheim/Ruhr
Hotline: 0208-4508888 (Mo-Fr, 14.30 - 17.30 Uhr), **Gegründet:** 1988, **Geschäftsführer:** Thomas Hertzler

Work in Progress

Albion: Mit der Rekrutierung von Rollenspiel-Veteran Eric Simon, der für den Amiga Rollenspiel-Meilensteine wie Ambermoon und Amberstar geschaffen hat, will sich Blue Byte auch außerhalb des Strategie-Genres etablieren. Sein jüngstes Projekt, Albion, soll rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft erhältlich sein. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen wird Albion gleich mehrere Ansichten bieten: In der 2D-Vogelperspektive können Sie beispielsweise Ihre maximal sechsköpfige Party durch die Landschaft bugsieren und lernen dabei eine Vielzahl exotischer Kulturen kennen. Bereits hier fällt die detailreiche VGA-Grafik auf, die mit einer leicht erhöhten Auflösung (360 x 240 Pixel) präsentiert wird. Sobald Sie in eine Stadt kommen oder eine Höhle untersuchen, wird in die 3D-Ansicht umgeschaltet: Wie gewohnt bewegen Sie sich dabei durch eine Texture Mapping-Umgebung, die ab der Pentium-Klasse sogar in SVGA-Qualität dargestellt wird.



Chewy: Chewy - so wird nicht nur der zottelige Kumpel von Han Solo genannt, sondern auch ein kleiner pinkfarbener Außerirdischer, der im ersten Blue Byte-Adventure die Hauptrolle spielen wird. Für diesen abgedrehten „interaktiven Cartoon" im Grafik- und Puzzle-Stil von Day of the Tentacle (die Ähnlichkeiten zur LucasArts-Referenz sind in der Tat verblüffend) wurde Star-Grafiker Carsten Wieland von Starbyte „ausgeliehen". Wenn alles klappt, wird der vorwitzige kleine Kerl noch vor Weihnachten durch seine spacige VGA-Umgebung watscheln.







Im Tonstudio weden nicht nur Computerspiele mit Musiktracks unterlegt, sondern auch Sprachausgabe-Dateien nachbearbeitet (links). Albion-Schöpfer Eric Simon hat sich für sein neues Fantasy-Rollenspiel eine Menge einfallen lassen (rechts).

Greatest Hits
1989 Great Courts of Tennis
1991 Atomino
1992 Bottle Isle
1992 History Line 1914-1918
1993 Bottle Isle 2
1994 Die Siedler
1994 Scenery: Erbe des Titan
1995 Die total verrückte Rallye
1995 Schatten des Imperators

Greenwood Entertainment

Kurzinfo:
Greenwood Entertainment, Postfach 10 09 47, 44709 Bochum
Hotline: 0234-9645050 (Mo - Fr, 15.00-18.00 Uhr), **Gegründet:** 1993, **Geschäftsführer:** Markus Scheer


Markus Scheer

Work in Progress

Der Planer 2: Die Entstehungsgeschichte der Fortsetzung von Der Planer können Sie derzeit quasi „live" miterleben: Exklusiv für die PC Games schildert Projektleiter Holger Dickmann seinen Programmier-Alltag. Den zweiten Teil seines Entwickler-Tagebuches finden Sie ab Seite 126.

Fair Play: Als Chefredakteur eines Computerspiel-Magazins sind Sie für den Inhalt verantwortlich, planen Specials, testen neue Software und pflegen die Kontakte zu den Herstellern - fast wie im richtigen Leben. Dazu werden SVGA-Grafiken, wie immer rein zufällige Anspielungen auf bestimmte Magazine und Persönlichkeiten und ein neckischer Soundtrack geboten. Geplanter Release: Nächstes Jahr und unter einem anderen Titel!


Unmengen solcher hochauflösender, gerenderter Grafiken sind Bestandteile des ran Trainer 2.

Die beste Zeit des Tages: ran Trainer 2

Um 19 Uhr 30 gehen im Studio der SAT1-Fußballshow ran zumindest am Samstag pünktlich die Lichter aus. Die Mannschaft, die hinter der aufwendig produzierten Sendung steht, verläßt das Gelände in Richtung Wochenende oder trifft sich zur redaktionellen Nachbesprechung beim nahegelegenen Italiener.
Am 2.9. mußte der wohlverdiente Feierabend allerdings noch ein wenig warten, denn direkt im Anschluß an die 90minütige Show wurden die Studioaufnahmen zu ran Trainer 2 unter Dach und Fach gebracht. 34 Anmoderationen zu den jeweiligen Spieltagen, zehn Abmoderationen, zehn Überleitungen zum Statistikteil und zehn Kommentare zu besonderen Ereignissen (internationale und nationale Pokalspiele) galt es an diesem Abend in den Kasten zu bringen. „64 Takes wollt Ihr heute noch machen?", fragte der sichtlich aufgebrachte Regisseur, doch bevor Peter Richter von Greenwood oder Holger Kuchling von Independent Arts, die für die Programmierung zuständig sind, auch nur einen Ton herausbringen konnten, meldete sich schon Johannes B. Kerner aus dem Hintergrund: „Gar kein Problem. Ich hab' das schon einmal gemacht. Wir brauchen nicht mehr als eine knappe Stunde!" Gewohnt professionell setzte er dieses Vorhaben auch schnell in die Tat um, lieferte einen lockeren Spruch noch dem anderen und um genau 21.10 Uhr konnte zum gemütlicheren Teil übergegangen werden...


SAT 1-Moderator Johannes B. Kerner stand bei den Dreharbeiten zum ran Trainer 2 natürlich im Mittelpunkt.

Alles weitere liegt nun in der Hand von Greenwood bzw. Independent Arts.
Dieses Mal wird der Trainer-Aspekt noch viel weiter ausgebaut. Während eines Spieltags bekommen Sie ausgewählte Szenen aus einer isometrischen Sicht geboten, wobei auch die Rückennummern der Kicker zu sehen sein sollen, um evtl. Auswechslungen vornehmen zu können. Dieser Teil von ran Trainer 2 wird voraussichtlich aus geschwindigkeitstechnischen Gründen in VGA ablaufen, während der Rest des Spiels im piekfeinen SuperVGA präsentiert wird. Erscheinen wird ran Trainer 2 definitiv am 15. November, wenn nicht gar ein wenig früher.

Greatest Hits
1994 Der Planer
1994 ran-Trainer
1995 Das Amt
1995 Crusade

Independent Arts Software

Der heute 26jährige Holger Kuchling hat vor der Gründung von Independent Art Software im Jahre 1991 für Ariolasoft, United Software und PCSL Software Spiele entwickelt. Ein Jahr später konzeptionierte und programmierte er zusammen mit den Ascon-Programmierern und seinen Mitstreitern Rolf Langenberg, Norman Neubert (heute bei Cyberdyne Systems) und Gerald Köhler einen der populärsten deutschen Fußballmanager überhaupt: Anstoß für PC und Amiga. 1994 folgte dann die Anstoß World Cup Edition, die für PC, PC CD-ROM und Amiga umgesetzt wurde. Heute arbeitet Kuchling mit insgesamt 16 freiberuflichen Grafikern, Musikern und Programmierern zusammen, die ihn bei seinen aktuellen Projekten - Fairplay und ran Trainer 2 - unterstützen.



Holger Kuchling am „Set" seines neuen Programms: Das Hamburger ran-Studio von SAT 1.

Ikarion

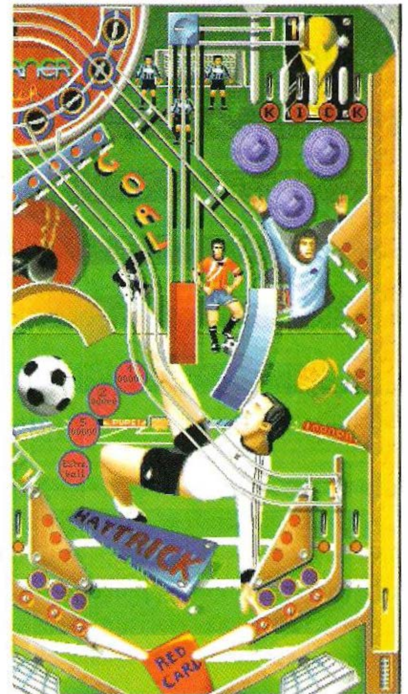
Kurzinfo:
Ikarion Software GmbH, Postfach 1760, 52019 Aachen
Hotline: 0241-911971 (Mo + Fr, 14.00-17.00 Uhr), **Gegründet:** 1993, **Geschäftsführer:** Norbert Beckers

Work in Progress

Caribbean Disaster: Die mit bitterböser Satire gespickte Strategie-Neuheit von Ralph Stock spielt auf einem korruptionsverseuchten Inselstaat in Lateinamerika. Bis zu zwei Spieler (auch per Modem) buhlen um die Gunst der Wähler - und dazu darf jedes noch so heimtückische Mittel eingesetzt werden. Neben dem üblichen Sabotieren und Intrigieren kann man auch beim Waffenhändler vorbeischauen und sich dort eindecken: Finanzkräftige Strategen lassen schon mal die Panzer vor dem Regierungsgebäude auffahren und bombardieren es mit Popcorn (!). Für den akustischen Genuß sorgen übrigens Entertainer Ron Williams als Insel-DJ Ron und ein fröhlicher Urlaubs-Soundtrack von Chris Hülsbeck.
Caribbean Disaster wird definitiv in der nächsten Ausgabe getestet.

Greotest Hits
1993 Zeppelin - Giants of the Sky
1994 Mad News
1995 Zeppelin CD-ROM
1995 Hattrick!
1995 Mad News CD-ROM

Pinball Wizard 2000: Noch immer nicht genügend Flipper-Simulationen auf der Festplatte? Pinball Wizard 2000 ist eine Art Flipper-Baukasten, bietet eine Auflösung von 320 x 240 Bildpunkten bei 256 Farben und soll mit neuartigen Features (3D-Rampen, animierten Objekten, Multiball-Tables, CD-Audiotracks, Sprachausgabe, komfortablem Editor usw.) dem Spitzenreiter Psycho Pinball und den zahllosen Versionen von 21st Century Entertainment einige Marktanteile abknöpfen. Standardmäßig werden sechs Flipper mitgeliefert, die jeweils unter einem bestimmten Thema stehen (z. B. Fußball, Amerika der 20er Jahre). Aller Voraussicht nach wird es Pinball Wizard 2000 ab November 1995 zu kaufen geben.



Max Design

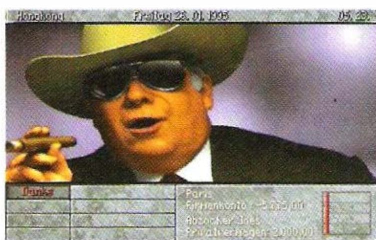


Kurzinfo:
MAX DESIGN Computerspiele, Siedergasse 89, A-8970 Schladming (Österreich)
Hotline: 0043-368724147 (Mo - Fr, 15.00-18.00 Uhr), Gegründet: 1991,
Geschäftsführer: Albert Lasser, Wilfried Reiter, Martin Lasser

Elisabeth Lasser, Albert Lasser, Martin Lasser, Wilfried Reiter

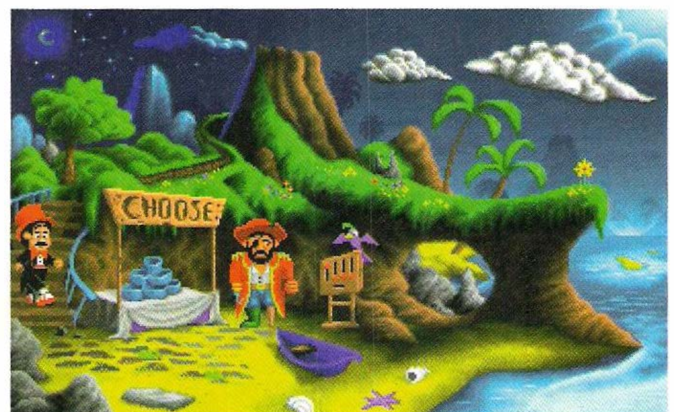
Work in Progress

Clearing House: Mit dieser Börsen-Simulation präsentiert MAX Design eine Art „Trainingslager" für alle angehenden Kostolanys. Sie können beispielsweise in New York einige Tonnen tiefgefrorenen Orangensaft oder Schweinebauch-Hälften ordern und mit etwas Glück ein paar Minuten, Stunden oder Tage später einen fetten Gewinn einfahren. Sowohl fotorealistische als auch gerenderte Grafiken, eine gewohnt übersichtliche Benutzeroberfläche und die umfangreiche Online-Hilfe werden den Einstieg in die komplexe Materie angenehmer machen. Clearing House wird als CD-ROM- und Disketten-Version im Oktober 1995 erscheinen.



Greatest Hits
1991 Cash
1991 Think Cross
1992 1869 Hart am Wind - Erlebte Geschichte Teil 1
1993 Burntime Disk/CD-ROM
1994 Oldtimer - Erlebte Geschichte Teil 2

Petko: Als Petko bei einem Preisausschreiben eine Reise auf eine Südsee-Insel gewinnt, verändert sich schlagartig sein bis dato trostloses Dasein - denn dort erwarten ihn aufregende Abenteuer und diffizile Aufgaben. Im Herbst 1995 feiert Petko, der Held des ersten Max Design-Grafik-Adventures, seine Premiere auf allen CD-ROM-bestückten PCs. Da sich Sierra und LucasArts anscheinend lieber den Interactive Movies widmen, besetzen die Österreicher die freigewordene „Nische" mit einem Spiel, das mit Sprachausgabe, farbenprächtigen VGA-Grafiken und einem schwungvollen Soundtrack aufwarten wird. Die ersten Petko-Puzzles wird es vermutlich im November zu knacken geben.



Neo



Kurzinfo:
NEO Software Produktions GmbH, Business Park Wien, Wienerbergstraße 7, Bauteil D1, 7. OG, A-1100 Wien
Hotline: 0043-1 6074080 (Mo - Fr, 15.00-18.00 Uhr), **Gegründet:** 1993,
Geschäftsführer: Niki Laber, Hannes Seifert



Niki Laber (oben) und Hannes Seifert

Work in Progress

The Mutation of JB: In dem schrägen Comic-Adventure The Mutation of JB geht es um den Teenager Johnny Burger, der von dem verrückten Wissenschaftler Professor Foogl in ein Schwein verwandelt wird. Zu allem Unglück wird der experimentierfreudige Frankenstein-Verschnitt auch noch von Außerirdischen entführt. Johnny, in der Rolle des mutierten Ferkels, hat nun gleich zwei Probleme auf einmal: Er muß die Aliens finden und anschließend den Professor aus deren Hand befreien.

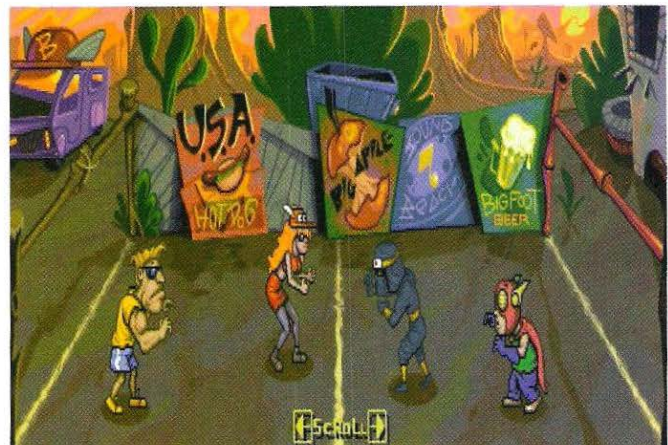


Das bezaubernde VGA-Spiel wird von komplett deutscher Sprachausgabe begleitet und soll noch in diesem Jahr ausgeliefert werden.

Greatest Hits
1993 Whole's Voyage
1994 Der Clou!
1994 Der Clou! Profidiskette
1995 Prototype
1995 Dark Universe
1995 Whole's Voyage 2

Run Ball: Laut Niki Laber soll Run Ball ein zynisches Echtzeit-Sportspiel mit brachialer Action und richtig fiesen Special Moves werden. Die Besonderheit: Jede der ca. 20 Figuren wird mit bis zu 600 Animationsphasen dargestellt.

Fightin' Spirit: Schließlich steht Fightin' Spirit auf dem Plan, ein aufwendiges Beat 'em Up für bis zu zwei Spieler, das sich von Super Street Fighter 2 Turbo und FX Fighter durch neue Ideen hinsichtlich des Game Designs abheben soll.



Software 2000

Kurzinfo:
Software 2000, Max-Planck-Straße 9, 23701 Eutin
Hotline: 05241-986010 (Mo - Fr, 11.00 - 13.00 Uhr und 14.00 - 18.00 Uhr), **Gegründet:** 1987,
Geschäftsführer: Marc Wardenga (Entwicklung), Andreas Wardenga (Finanzen), Norbert Wardenga (Verkauf)



Work in Progress:

Archibald Applebrooks Abenteuer: Der schottische Bibliotheks-Angestellte Archibald hat es satt, täglich die Beschimpfungen seines Chefs in der örtlichen Bücherei von Llwellhynn über sich ergehen zu lassen. Als er ein verstaubtes Reisetagebuch entdeckt, folgt er zusammen mit der Reporterin Melanie Mockingbird den Spuren einer Island-Expedition. Dies ist der Anfang eines kurzweiligen Adventures, das für den Oktober 1995 vorgesehen ist. 65 bildschirmfüllende SVGA-Schauplätze, Sprachausgabe, Animationen, Soundeffekte, Audiotracks und witzige Dialoge sind die Merkmale des CD-ROM-Spiels.



In der Eutiner Zentrale von Software 2000 sind sowohl die Entwicklungsabteilung als auch Produktion und Vertrieb untergebracht.

Die Höhlenwelt 2: Harald Evers, der Projektleiter von Die Höhlenwelt, arbeitet derzeit an einer Fortsetzung. Teil 2 soll nach dem jetzigen Stand der Dinge kein Adventure im klassischen Sinn werden, sondern ein 3D-Actionspiel auf Basis einer Grafik-Engine der oP-Group (siehe Skaphander-Testbericht in dieser Ausgabe). Schon allein aus Rücksicht auf die Herrschaften bei der Bundesprüfstelle haben die Software 2000-Programmierer kein blutiges Pixel-Gemetzel im Visier; stat dessen wollen sie eine Art deutsches Pendant zu System Shock schaffen - also Action gepaart mit einem ordentlichen Schuß Adventure. Vor dem Sommer 1996 ist mit diesem Spiel allerdings nicht zu rechnen.

Space Marines: Im November dieses Jahres wird das Hexagon-Strategiespiel Space Marines erscheinen. Die 60 Levels setzen sich aus Missionen mit unterschiedlichen Aufgaben (z. B. Eroberung, Verteidigung) zusammen; fünf Schwierigkeitsstufen und ein Multiplayer-Modus für 2-4 Spieler machen es sowohl für Einsteiger als auch für Profis interessant.



Das Spiel ist im Gegensatz zu Schatten des Imperators ein reines DOS-Spiel, enthält aber - so viel läßt sich jetzt schon sagen - detailliertere 3D-Studio-Animationen in SVGA-Auflösung! Über120 Einheiten (Panzer, Flugzeuge usw.) rotieren bildschirmfüllend (!) wahlweise als Drahtgittermodell oder überzogen mit feinsten Texturen. Ebenso wie das offensichtliche Vorbild aus Mülheim/Ruhr werden zwischen den Missionen Filmsequenzen zu sehen sein, bei denen die Darsteller vor einem gerenderten Hintergrund posieren.

Talisman: Bereits in wenigen Wochen werden Sie sich von den aufwendigen SVGA-Grafiken überzeugen können, die Celal Kandemiroglu für das Fantasy-Adventure Talisman geschaffen hat. Obwohl die 60 Szenarien einen sehr spielfilm-ähnlichen



Charakter haben, können Sie sich in der Rolle von Hauptdarsteller Arkos frei durch die gerenderte SVGA-Umgebung bewegen, wobei die Aktionen in Echtzeit berechnet werden. Selbst Schatten und Lichteffekte werden individuell berechnet. Während der Handlung begegnen Ihnen über 50 Personen, mit denen Sie Dialoge per Sprachausgabe führen können.

Greatest Hits

- 1989 Bundesliga Manager
- 1990 Wild West World
- 1991 Die Kathedrale
- 1991 Bundesliga Manager Professional
- 1993 Jonathan
- 1993 Eishockey Manager
- 1993 Der Schatz im Silbersee
- 1994 Christoph Kolumbus
- 1994 Pizza Connection
- 1994 Bundesliga Manager Hattrick
- 1994 Die Höhlenwelt
- 1995 Death & Glory
- 1995 Der Baulöwe
- 1995 Bundesliga Manager Hattrick Supporter
- 1995 Der Reeder
- 1995 Apache Longbow

Formel 1-Simulation: Für das Frühjahr 1996 plant Software 2000 eine Formel 1-Management-Simulation, für die ein bekannter F1-Pilot engagiert werden soll. Zusätzlich werden die Original-Rennstrecken und Teams lizenziert, was dem Spiel zusätzliche Atmosphäre verleihen soll. Genaueres zu diesem Spiel wollte man zu diesem Zeitpunkt noch nicht preisgeben.

Bundesliga Manager Hattrick Modem-Option/CD-ROM: Und noch ein Highlight haben die Nordlichter in petto: Den Bundesliga Manager Hattrick wird es auch als CD-ROM-Version geben - inklusive zusätzlicher Soundtracks, Torszenen, aktuellen Spieler-Kadern, einer komplett neuen Benutzeroberfläche und und und. Entwicklungsleiter Matthias Reichert verriet uns sogar, daß neben einer DOS-Version auch eine Windows 95-Fassung des BMH vorgesehen ist, die SVGA-Grafik, Fotos der Bundesliga-Kicker und Bundesliga-Stadien sowie spannende Videosequenzen bieten wird. Bis dahin dürfen sich die BMH-Fans mit der seit längerem angekündigten Modem-Option vergnügen: Ab Herbst 1995 wird Software 2000 einen Server zur Verfügung stellen, mit dem man per Modem die Spielstände anderer Manager abrufen kann und seine eigenen „Züge" uploadet - auf diese Weise sollen Hunderte von Spielern gleichzeitig gegeneinander antreten können. Dieser Service wird zum reinen Selbstkostenpreis angeboten; die Rede ist von erschwinglichen 10,- DM pro Monat.

Fußball ist sein Leben



Der Erfolg des Bundesliga Manager Hattrick beruht u. a. auf der unnachahmlichen Realitätsnähe. Das kommt nicht von ungefähr, denn bei der Entwicklung des Fußballmanagers stand dem Programmierer Werner Krohe der Ex-Nationalspieler Jimmy Hartwig zur Seite. Wir unterhielten uns mit dem Publikumsliebling über sein Engagement für den norddeutschen Computerspiel-Giganten.

PCG: Wie sah die Zusammenarbeit mit Software 2000 aus?

JH: Ich habe mir natürlich das Konzept genau angesehen und war auch des öfteren in Eutin, um mit Werner Krohe einzelne Details zu besprechen. Da ich aus der Praxis komme, weiß ich natürlich, was hinter den Kulissen passiert. Da habe ich schon mal gesagt: „Hey, paßt auf, macht das so oder so..." Der Werner hat also quasi das Programmier-Know-how beigesteuert, und ich habe dafür gesorgt, daß das Ganze einen möglichst realistischen Touch bekommt.

PCG: Auf welche Projekte konzentrierst Du Dich im Moment?

JH: Derzeit betreue ich mit Leib und Seele mein Fußball-Camp in Sankt Peter-Ording, das von Software 2000 gesponsert wird. Hier trainiere ich mit Kindern und Jugendlichen zwischen 8 und 16 Jahren, die von meinen Mitarbeitern rund um die Uhr betreut werden. Dahinter steckt die Idee, vor allem Kids aus finanziell schwächeren Familien die Chance zu geben, ihr Talent unter Beweis zu stellen und ihre Fähigkeiten zu verbessern. Selbstverständlich können die Eltern jedes fußballwütigen Dreikäsehochs bei uns einen Aufenthalt buchen.



Promotion Software

Kurzinfo:
Promotion Software GmbH, Eisenbahnstraße 124, 72072 Tübingen
Hotline: -, **Gegründet:** 1992, **Geschäftsführer:** Ralph Stock


Ralph Stock

... und nun zur Werbung

Ralph Stock im Interview

Chef von Promotion Software ist der Computerspiel-Veteran Ralph Stock - spätestens seit Mad TV wahrlich kein Unbekannter in dieser Branche. Wir besuchten ihn in seinem Tübinger Hauptquartier, um uns mit ihm über das Phänomen Werbespiele zu unterhalten.

PCG: Gibt es Branchen, für die sich Werbespiele besonders eignen?

RS: Eigentlich gibt es da keine Einschränkungen. Wenn Du Dir die Liste unserer bisherigen Kunden ansiehst, dann war da der Fritten-Hersteller genauso dabei wie der Zeitungsverlag oder eine Bausparkasse. Grenzen sehe ich da eigentlich keine.

PCG: Mischen sich die Auftraggeber in das Design eines Spiels ein?

RS: Meistens nicht. Einige liefern zwar Anregungen, aber im Normalfall lassen sich die Kunden von uns beraten, welches Genre für ihre Zwecke in Frage kommt. Mal ist es ein Adventure, dann wieder eine Wirtschaftssimulation - je nachdem, was sich für die Branche und den Hersteller am besten eignet. Wir legen den Firmen das Konzept vor, die schauen sich das an, erteilen ihren Segen - tja, und dann wird es programmiert und mit Gewinnspielen oder Anzeigen unter's Volk gebracht.

PCG: Und wie lange dauert die Programmierung?

RS: Nach den bisherigen Erfahrungen würde ich sagen: Ungefähr ein halbes Jahr. Deshalb machen wir auch nur zwei bis drei Spiele pro Jahr - denn nebenbei wollen wir auch noch mindestens ein kommerzielles Spiel auf den Markt bringen. Zusammen mit den anderen Aktivitäten kommen wir im Schnitt jährlich auf etwa zehn Projekte, die wir zusammen mit unseren freien Programmierteams realisieren.

PCG: Was kostet denn so ein Werbespiel mit allem drum und dran?

RS: Die genauen Konditionen hängen natürlich immer vom Arbeitsaufwand ab. Aber man sollte schon eine deutlich sechsstellige Summe mitbringen.

PCG: Warum werden die meisten Werbespiele immer noch auf Diskette ausgeliefert?

RS: Wir hätten kein Problem damit, das Spiel einfach auf eine CD-ROM zu pressen - es wäre sogar preiswerter. Nur dann müßten wir auf die „Raubkopierer" verzichten - und das Kopieren dieser Software ist ja im Normalfall erlaubt oder sogar erwünscht.

PCG: Ralph, wir bedanken uns für das Gespräch.



Greatest Hits
1993 Mad News
1994 Hurra Deutschland
1994 Tom Long
1995 Jeff Jett
1995 Caribbean Disaster
1995 Mad News CD-ROM
Außerdem Werbespiele für Microsoft, Berliner Morgenpost, Auswärtiges Amt, Hoechst, BASF, LBS, ARAG uvm.

Ralph Stock hat einen vollen Terminkalender. Er entwickelt für viele deutsche Spielepublisher, wie zum Beispiel Ikarion Software.

Starbyte



Kurzinfo:
Starbyte Software Vertriebs und Marketing GmbH, Alleestraße 24, 44793 Bochum
Hotline: 0234-680494, **Gegründet:** 1988, **Geschäftsführer:** Klaus-Jürgen Kraft

Klaus-Jürgen Kraft



Diesen vier aufgeweckten jungen Herren haben wir Dime City zu verdanken. Von links nach rechts: Carsten Wieland und das Cyberdyne Systems-Team Marcus Thoss, Christian Labeck und Norman Neubert.

Bazooka Sue: Believe it or not: Das SVGA-Adventure soll noch vor Weihnachten 1995 (!) erscheinen - lassen wir uns überraschen.

Dime City: Witzigkeit kennt keine Grenzen: Eine völlig abgedrehte Wirtschaftssimulation entstand in Kooperation zwischen Carsten Wieland (zuständig für Grafik und Animationen) und Cyberdyne Systems aus Wiesbaden. Sie agieren in der Rolle eines zwielichtigen Geschäftemachers, der die Macht in einer futuristischen Großstadt anstrebt - und dem dazu jedes Mittel recht ist. In Dime City finden sich Elemente vieler bekannter Spiele wieder: Wie in Der Clou organisieren Sie z. B. Banküberfälle, indem Sie Ganoven mit bestimmten „Talenten" anheuern. Zusätzlich schulen Sie den kriminellen Nachwuchs, besorgen sich das entsprechende Werkzeug und spionieren den Tatort aus. Dazu scrollen Sie sich durch eine SimCity-ähnliche Ansicht von Dime City und können einzelne Gebäude anklicken. Die Benutzeroberfläche entspricht im Grunde dem bekannten Mad TV-Prinzip, spielt sich aber wesentlich intuitiver. Beispielsweise lassen sich die einzelnen Abteilungen direkt anwählen, ohne vorher alle Stockwerke abklappern zu müssen.



Die Pimples: Ein herzallerliebstes Comic-Strategiespiel mit einem deftigen Putzigkeits-Faktor hat Carsten Wieland in Planung. Die Pimples sind kleine pinkfarbene Höhlenbewohner, die auf dem Planeten Pimplenomia leben und unterschiedliche Fähigkeiten beherrschen. Da gibt es z. B. Flug-Pimples, berittene und bewaffnete Pimples, die in Siedler-Manier ihrer Arbeit nachgehen. Das Spiel wird in

Als die Bilder laufen lernten: Carsten Wieland

Nach dem Chewy-Seitensprung bei Blue Byte steckt Carsten Wieland zur Zeit mitten in den Vorbereitungen für seine nächsten Produktionen. Der prominente Grafiker (der für kurze Zeit sogar in den amerikanischen Disney-Studios im Einsatz war) konzentriert sich seit einigen Jahren voll und ganz auf Computerspiele. Bis 1993 erstellte er jede Menge Werbe-Comics, illustrierte etliche Bücher und experimentierte mit Animationen. Wie die meisten anderen Grafiker fertigt Carsten Wieland zunächst eine Schwarzweiß-Skizze an und scannt diese ein. Auf dem Bildschirm coloriert er sie dann mit einem Bildbearbeitungsprogramm und baut sie ins fertige Programm ein. Mit dem Autodesk Animator werden die Figuren schließlich zum Leben erweckt.



Work in Progress:

1995 Bazooka Sue
1996 Hoogy
1996 Pimples
1996 Clif Hanger

Carsten Wieland mit seiner prominenten Computerspiel-Heldin Bazooka Sue (unten).



Da versteht jemand sein Handwerk: Diese Skizzen dienen als Vorlage für die endgültigen Illustrationen in dem geplanten Science Fiction-Adventure Time Squad (unten).

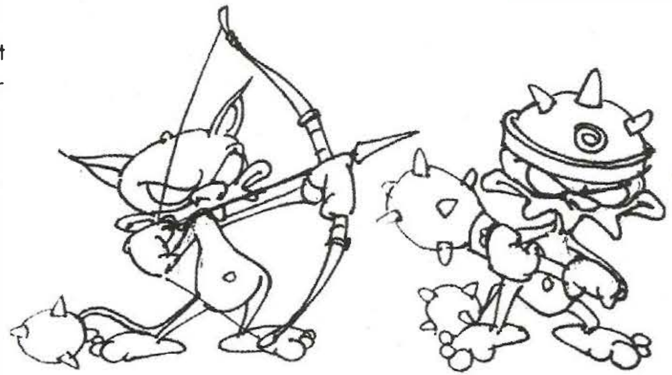


Greatest Hits

Carsten Wieland hat die Grafiken für folgende Spiele gestaltet:
1993 Space Job
1994 Tom Long - The Time Adventure
1994 Berlin Connection 1994 Hurra Deutschland!
1995 Hollywood Pictures
1995 Dime City
1995 Chewy - Escape from F5

mehrere Phasen unterteilt sein, in denen bestimmte Missionen erfüllt werden müssen. Nachdem Sie für eine funktionierende Infrastruktur gesorgt haben, siedeln sich die gar fürchterlichen Civics an und drängen die Pimples immer weiter zurück - es kommt zu einer bewaffneten Auseinandersetzung. Schließlich geht es in Abschnitt 3 darum, die Stellungen der Civics auseinanderzunehmen und das eigene Völkchen dort anzusiedeln.

Greatest Hits
- 1990 Rings of Medusa
- 1990 Transworld
- 1991 Return of Medusa
- 1991 Winzer
- 1991 Starbyte Super Soccer
- 1991 Block Gold
- 1992 Space M. A. X.
- 1993 Hannibal (Strategie)
- 1994 Rings of Medusa Gold
- 1995 Hollywood Pictures



Anhand dieser Entwürfe entstehen die Grafiken und Animationen für Die Pimples.

Sunflowers



Adi Boiko

Kurzinfo:
Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH, Birkenwaldstraße 38, 63179 Obertshausen
Hotline: 06107-945145 (Mo -Fr 15.00 - 18.00 Uhr), **Gegründet:** 1992, **Geschäftsführer:** Adi Boiko

Work in Progress

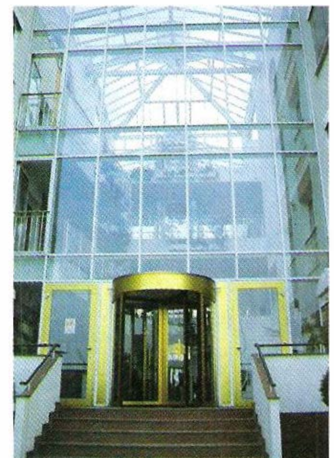
Chartbreaker: Neuigkeiten gibt es von der glücklosen Chartbreaker-Front zu vermelden: Nach kleineren Meinungsverschiedenheiten mit dem Ex-Sponsor hat man sich bei Sunflowers entschieden, das bisherige Konzept zu verwerfen und aus dem ergiebigen Stoff (Management einer Plattenfirma) zwei eigenständige Spiele, nämlich ein witziges Adventure im Day of the Tentacle-Grafikstil und eine Wirtschaftssimulation, zu machen. Anvisierter Termin: Irgendwann Anfang des nächsten Jahres.

Burger Queen: Nicht minder originell scheint Burger Queen zu werden, ein ulkiges Management-Spiel, das vom Konzept her mit Pizza Connection vergleichbar ist. Der Arbeitstitel deutet es bereits an: Inhaltlich geht es um den Aufbau einer mächtigen Fastfood-Kette, bei der Sie sich nicht nur um den Einkauf von Pappbrötchen und Gurkenscheibchen kümmern müssen, sondern auch den Inhalt von Junior-Tüten zusammenstellen und neue Restaurants eröffnen. Das CD-ROM-Spiel soll noch vor Weihnachten in den Regalen stehen.

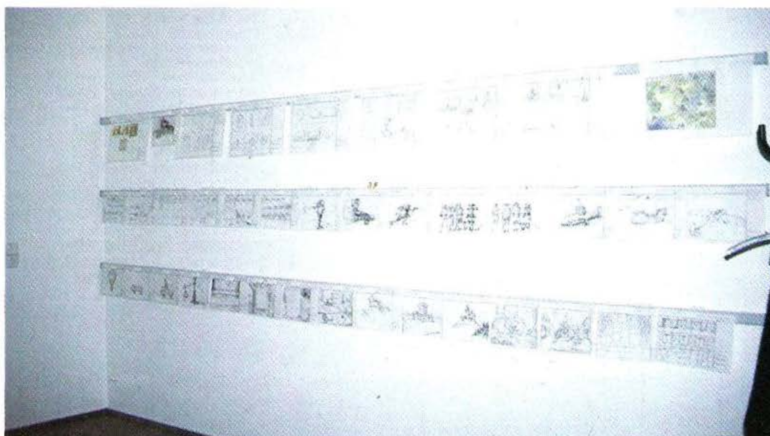
Greatest Hits
- 1993 Aufschwung Ost
- 1994 Railway Challenge
- 1994 Magic of Endoria
- 1995 Aufschwung Ost CD-ROM
- 1995 Atlas

Die Fugger 2: Eine historische Wirtschaftssimulation im Stile von Ascons Patrizier für bis zu vier Spieler kündigt sich mit Die Fugger 2 an. Derzeit werden für dieses Spiel noch etliche SVGA-Animationen und -Grafiken gerendert; daneben sollen handgemalte Illustrationen und die passende Musik enthalten sein. Angepeilt wird ein Veröffentlichungs-Termin vor dem diesjährigen Weihnachtsfest.

Mars: Nicht vor dem Frühjahr 1996 wird Mars, eine Mischung aus Battle Isle und Command & Conquer, erscheinen. Die Kämpfe werden rundenweise auf einem VGA-Schlachtfeld ausgetragen; zwischendurch bekommt der Spieler SVGA-Animationen zu sehen, die auf Silicon Graphics-Anlagen entstanden sind.



Sunflowers residiert im Erdgeschoß der Obertshausener Gewerbegalerie.



Am Storyboard werden die endgültige Reihenfolge der Grafiken und der eigentliche Spielablauf festgelegt.



Bei Burger Queen dürfen Sie die verrücktesten Hamburger-Kreationen in Ihrem Restaurant anbieten.

EXKLUSIV!

Monsterized!

Das erste Adventure von Sunflowers!

Müssen sich LucasArts und Sierra warm anziehen? Sunflowers wird noch vor dem Weihnachtsfest das Windows-Adventure Monsterized! veröffentlichen, das von dem neugegründeten Label InNoSense entwickelt wurde.

Der Titel Monsterized! deutet bereits grob den Inhalt an: Hauptdarsteller Jeff Boxx verdingt sich als umherstiefelndes Plüsch-Monster in einem Freizeitpark-Spukschloß, das als Veranstaltungsort für Live-Rollenspiele dient. Durch einen dummen Zufall wird ein Zauberer (der ursprüngliche Besitzer des Gemäuers) zurück in die Gegenwart gebeamt und belegt aus Ärger über die Kommerzialisierung seines Anwesens den gesamten Park mit einem Fluch. Jeffs Aufgabe besteht nun darin, wieder die ursprünglichen Verhältnisse herzustellen - was sich als nicht ganz einfach erweisen wird.

Ausgedacht hat sich diese Story der Projektleiter und Gründer von InNoSense Entertainment, Carsten Kißlat. Sein Team besteht aus insgesamt acht jungen Mitarbeitern, die er aus allen Ecken Deutschlands zusammengetrommelt hat. Das Konzept zu Monsterized! schlummerte jahrelang in Kißlats Schubladen, bevor Sunflowers darauf aufmerksam wurde und das Projekt bis zur Marktreife vorangetrieben hat. Daß es sich dabei nicht um eines der üblichen In-drei-Stunden-ist-man-durch-Adventures handelt, beweisen allein das Drehbuch und das Dialogbuch, die jeweils mehrere hundert Seiten umfassen.

Monströs

Monsterized! entsteht mit Hilfe eines Entwicklungssystems von Programmierer Arndt Hasca und wurde explizit für Windows 3.11 geschrieben, wird aber auch unter Windows 95 einsetzbar sein. Die prächtigen SVGA-Hintergrundgrafiken stammen von InNoSense-Künstler Jürgen Lacher: Nachdem die einzelnen Illustrationen als Bleistift-Skizze vorlogen, hat er alle 50 Kulissen mit Airbrush, Acrylfarben und Buntstiften gepinselt, eingescannt und nachbearbeitet. Für die Animationen der 30 verschiedenen Charaktere, die Gestaltung der Benutzeroberfläche und Icons ist das Grafiker-Team (Tobias Franz, Oliver Richter, Klaus Hoffmeister und Uwe Schurig) zuständig. Passend zu den jeweiligen Schauplätzen wurden von Musiker Theo Hoffmann 17 flotte Soundtracks der unterschiedlichsten Stilrichtungen arrangiert.

Um die Sprachausgabe kümmern sich zwei „alte Hasen": Ralf Adam und Alexander Röder haben sich bereits bei der Übersetzung und Synchronisation der Simon the Sorcerer-Adventures bewährt und werden auch Monsterized! eine überdurchschnittlich hohe Gag-Dichte verpassen. Wenn alles klappt, wird das Spiel nach der intensiven Testphase ab November 1995 erhältlich sein.



Das Monsterized!-Team: Obere Reihe von links: Jürgen Lacher (Grafik), Uwe Schurig (Maskengrafiken), Oliver Richter (Icons, Animationen), Alexander Röder (Texte), Arndt Hasca (Programmierer), Ralf Adam (Sprachausgabe), Arne Peters (Projektleitung). Untere Reihe von links: Tobias Franz (Animationen, Entwürfe), Theo Hoffmann (Musik), Carsten Kißlat (Idee, Drehbuch, Dialoge). Nicht Im Bild: Klaus Hoffmeister



Dieser „Sprite-Baukasten" zeigt eine kleine Auswahl der Figuren, die im Spiel auftauchen (oben). Über 50 dieser SVGA-Schauplätze werden in Monsterized! zu sehen sein (unten).



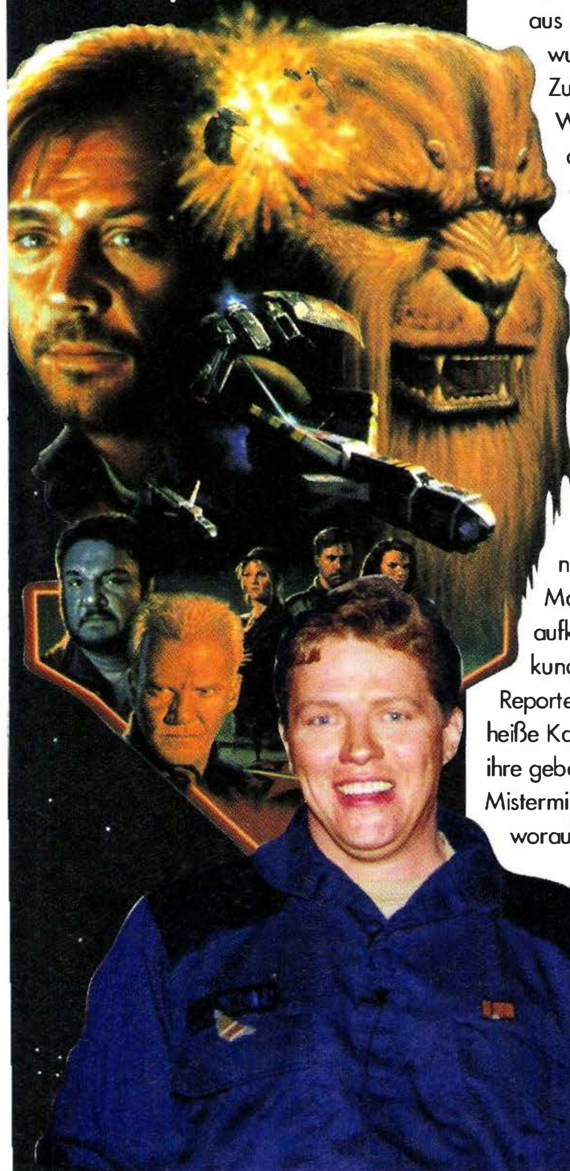


Tom Wilson schreibt über WC4

Maniac on a Mission

Eine wichtige Lebenserfahrung, habe ich vor langer Zeit bei den Dreharbeiten zu „Zurück in die Zukunft" gemacht: Bei Fortsetzungen ist das Essen immer wesentlich besser als beim ersten Teil, da gibt es nämlich immer Plätzchen - ein untrügliches Zeichen dafür, daß man es in Hollywood geschafft hat!

von Tom Wilson



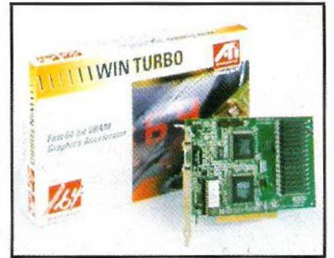
Der Drehort von Wing Commander 3 sah eher aus wie ein Lager voller Elektromüll, hinter dem ein paar Genies saßen, die tatsächlich wußten, wie das Zeugs bedient wird. Die Schauspieler hatten keine Ahnung, was ein interaktiver Film überhaupt ist - ich versteh's immer noch nicht richtig - aber da Origin von Wing Commander 3: Heart of the Tiger insgesamt 100 Trillionen Kopien verkauft, machen wir jetzt halt wieder einen. Wing Commander 4: The Price of Freedom begann mit einer typischen Hollywood Party. Gutes Essen (!), kostenlose Getränke, Limousinen und Presse aus aller Welt. Obwohl ich wußte, daß Zurück in die Zukunft in der ganzen Welt bekannt ist, war ich doch nicht vorbereitet auf die Scharen von internationalen Fotografen und Journalisten, die mich mit Fragen über Maniac und Wing Commander löcherten. Locker und charmant, wie es meine Art ist, beantwortete ich geduldig Fragen in 17 verschiedenen Sprachen - bis Mark Hamill schließlich aufkreuzte. In einer Millisekunde ließen die Herren Reporter mich fallen wie eine heiße Kartoffel und schenkten ihre geballte Aufmerksamkeit Mistermill/Blair/Skywalker, worauf ich mich verkroch und ein Plätzchen aß. Bevor es weitergeht, muß ich ein Geständnis ablegen: Nach Abschluß der Dreharbeiten zu WC3 schickten mir die Computer-Wizards von Origin eine Kopie des Spiels, die mir monatelang als Briefbeschwerer diente. Mein eigener Computer ist nämlich ein Gerät, das Techno-Coole als Sammlerstück bezeichnen würden.
Wenn mich also Reporter wie dieser naseweise Markus Krichel (der Kerl ist wirklich überall) mir irgendwelche Fragen über das Spiel stellten, mußte ich halt immer etwas „improvisieren". Einen richtigen Computer besitze ich erst seit ein paar Wochen, und nachdem mir eine mitleidige Seele zeigte, wie man Wing Commander 3 installiert (wie zum Teufel habt Ihr das bloß alle gemacht?), fliege ich nun munter mit mir selber durch die Gegend. Lustig wird es auch, wenn ich anfange, mir selber auf die Nerven zu gehen und ein paar Salven in Richtung Maniac abfeure. Was soll ich sagen: Ich sterb' halt lustig!
Bei Wing 4 galt es wieder, zwei verschiedene Drehbücher auswendig zu lernen, wegen der zwei unterschiedlichen Handlungen, die möglich sind - also die Handlung A oder B, je nachdem welche Entscheidung der Spieler anklickt. Dieser Klick ist gleichzeitig das Geräusch, mit dem das Hirn des Schauspielers ausgeschaltet wird.
„Hey, Moment, ist das nun die A- oder B-Seite?"
„Die A-Seite, Dummkopf!"
Dem Kerl glaub ich kein Wort.
„Das ist doch die B-Seite".
„Ja, schon, aber wir kämpfen für die andere Seite."
„AAAAHHHHHH!"

Wing Commander 4 ist ein echter Big Budget Movie, der halt nur auf einem Computer gezeigt wird.

Maniac ist und bleibt eine starke Rolle, die für mich leicht zu spielen ist. Er tut, was ihm gerade paßt, sagt was er denkt und verliert keine Sekunde Schlaf über Leben-oder-Tod-Entscheidungen. Seine Lebenseinstellung ist: JIPPIEEEH - genau wie meine, allerdings verfüge ich nicht über dasselbe tödliche Waffenarsenal. In Wing Commander 4 hat Maniac wesentlich mehr Szenen, trifft mehr Entscheidungen und geht Blair teuflisch auf die Nerven. Auch die anderen Rollen wurden größer, und die gesamte Produktion ist auf einem neuen, höheren Level angesiedelt. Wir filmten in riesigen Setbauten, arbeiteten mit Stuntmen, drehten echte Kampfszenen mit Typen, die aus dem Studiogebälk fielen. Dies ist ein echter Big Budget Movie, der halt nur auf dem Computer gezeigt wird.
Direkt neben uns drehten Robin Williams und Gene Hackman einen Film mit dem Titel „Birds of a Feather". Soweit ich das beurteilen kann, geht es dabei um Transvestiten und Transsexuelle. Dickbeinige, behaarte „Damen", bedeckt mit Federhüten, falschen Brüsten und Lippenstift, wunderten sich, was wir denn da drehen. Für die hat der Begriff „Joystick" jedoch eine gänzlich andere Bedeutung! Vielleicht sollte ich im Sinne der Geschlechterverständigung einmal rübergehen und das Konzept des interaktiven Films einmal genauer erklären?
Ähh...Nein, ich geh lieber zum Buffet und eß noch ein Plätzchen...

MPEG-Wiedergabe per Software

Neue Software für ATI Mach64



Einen softwaremäßigen MPEG-Player bietet ATI jetzt für alle Mach64-basierten Grafikkarten an. Der von CompCore Multimedia entwickelte MPEG-Dekoder benötigt zum Abspielen von Video-CDs inklusive Ton „lediglich" einen Pentium-Prozessor sowie eine Mach64-Grafikkarte. Dieser Chip ist derzeit in den Modellen Graphics Pro Turbo, Graphics Xpression und Winturbo, aber auch als OEM-Produkt in vielen Rechnern zum Beispiel von Gateway 2000 enthalten. Neben Windows 3.1 wird auch bereits Windows 95 unterstützt. Als Beta-Version funktionsfähig, aber noch nicht lieferbar, sind die zur Portierung von Spielen auf Windows 95 notwendigen DirectDraw-Treiber. Diese stellen den Programmierern eine Reihe geräteunabhängiger Aufrufe zur Verfügung, durch die unter Windows 95 ein direkter Zugriff auf den Videospeicher möglich wird. Die Portierung eines ersten Konsolenspiels, Super Bubsy von Accolade, ist nahezu abgeschlossen, weitere Spiele sollen folgen.

Info: ATI Technologies GmbH, Am Hochacker 2, 85630 Grasbrunn, Tel. (089) 46 09 07-0

Windows 95 - ein Flop?

Lange Gesichter beim Verkaufsstart von Windows 95: Während es in den USA zu einem regelrechten Ansturm auf Windows 95 kam, blieb dieser in Deutschland aus. Händler berichteten nur von unwesentlich mehr Kundenandrang als an normalen Tagen. Die von Saturn Hansa extra auf 8 Uhr morgens vorgezogene Ladenöffnungszeit nutzten gerade einmal drei Interessenten.
Die Süddeutsche Zeitung kommentiert dann auch die unspektakuläre Markteinführung mit einer Satire in Form eines (natürlich getürkten) Briefs von Bill Gates an seine deutsche Mannschaft: „Unterschleißheim! Ihr seid entlassen!"

Confirmed Kill

Online-Luftkampf im Internet

Nach dem bekannten Flugsimulator Air Warrior von Kesmai stellte Domark nun einen direkten Konkurrenten vor: Confirmed Kill ist ein speziell für das Internet entwickelter Luftkampfsimulator, der in der derzeit noch laufenden Testphase kostenfrei zugänglich ist. Sie benötigen lediglich ein sogenanntes Shell-Account für das Internet, mit dem Sie auf den Host zugreifen können. Alle weiteren Informationen erhalten Sie online unter http://www.teleport.com/~caustic/ck.shtml oder http://infobase.internex.net:80/domark/ck/ck.html

PCs von Leo Kirch?

SAT1 Family-PC

In Zusammenarbeit mit dem Privatsender SAT 1, bekannt durch fliegende bunte Bälle und so ungemein spannende Spielshows wie das Glücksrad, präsentiert Vobis jetzt einen Multimedia-PC speziell für die Familie. Während SAT1 fleißig die zugehörigen Werbespots abspult, können Sie sich den knapp DM 3.500,- teuren Rechner in allen Vobis-Filialen anschauen. Ausgestattet mit Soundkarte, Lautsprecher, Faxmodem und einem schnellen CD-ROM-Laufwerk, eignet sich der Family-PC dann auch tatsächlich für die ganze Familie. Optional wird eine TV-Karte angeboten, durch die sich der PC in einen vollwertigen Fernseher verwandelt. Vorinstalliert ist natürlich Windows 95 - die Zeiten von OS/2 sind bei Vobis wohl erstmal vorbei.



Info:
Vobis Microcomputer AG,
Carlo-Schmid-Straße 12,
52146 Würselen,
Tel. (02405) 444-0

Testlabor

Sony SRS 91 PC



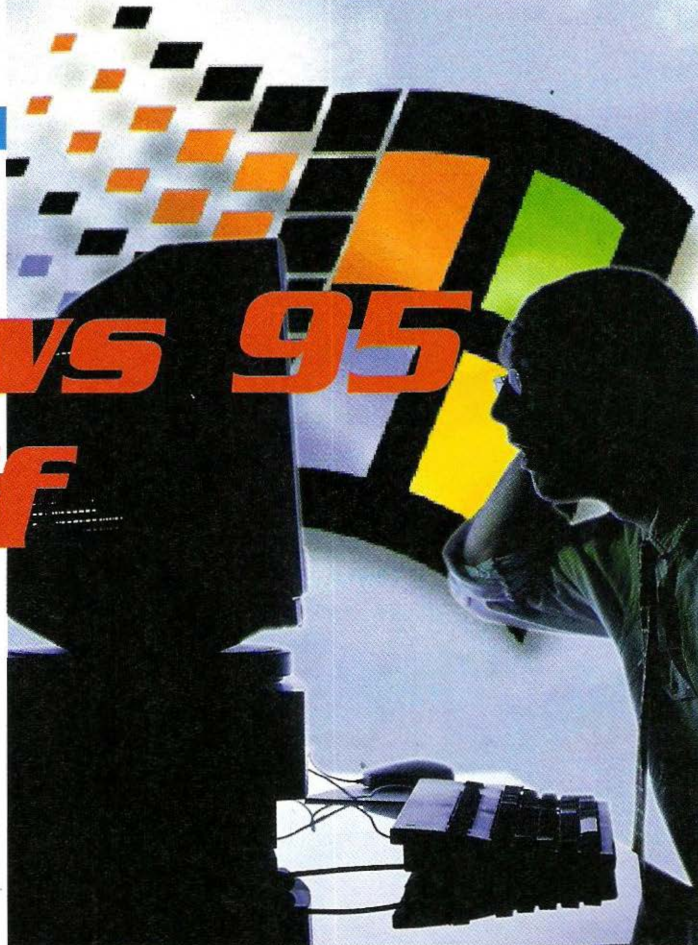


Die typischerweise beim Discounter angebotenen Multimedia-Lautsprecher sind meist nicht nur günstig, sondern auch billig. Daß es auch anders geht, zeigt Sony mit dem Lautsprecherpaar SRS 91 PC. Beim Aufstellen der beiden knapp über 20 cm hohen Speaker bleibt der berüchtigte „Qualitätsvermutungseffekt" allerdings noch aus: Die Boxen entpuppen sich trotz der magnetischen Abschirmung als Leichtgewichte mit recht dünnen Wänden. Ein Blick auf die technischen Daten läßt dann aber wieder hoffen: Die Verstärkerleistung von 2 x 10 Watt Sinus und der Frequenzgang von 60 bis 20.000 Hz liegen deutlich über dem Durchschnitt vergleichbarer Produkte. Im Hörtest schneiden die Boxen anschließend hervorragend ab - ganz egal, ob wir sie mit Klassik, Techno oder Heavy Metal malträtieren. Neben den üblichen Reglern für Lautstärke und Tonhöhe bieten die Lautsprecher Eingänge für zwei Tonquellen, die sich dann auch gemeinsam wiedergeben lassen. An den zweiten Line-In-Eingang können Sie beispielsweise einen Walkman anschließen und hören dann trotzdem noch die vom PC erzeugten Klänge, zum Beispiel Warnmeldungen unter Windows. Sogar ein Kopfhöreranschluß ist direkt an den Boxen vorhanden - nur für den Fall, daß Ihre Mitmenschen mit Ihrem Musikgeschmack einmal nicht einverstanden sein sollten. Gespart hat Sony allerdings bei der Kabellänge des externen Netzteils. Das ist dann aber auch der einzige Kritikpunkt der mit 298,- Mark noch erschwinglichen Lautsprecher.

Info: Sony Deutschland GmbH, Hugo-Eckener-Straße 20, 50829 Köln, Tel. (0221) 597 73 76

Tips & Tricks zu Windows 95

Windows 95 im Griff

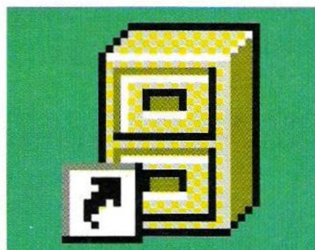


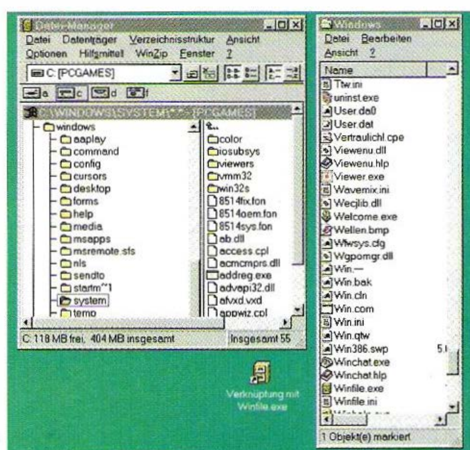
Obwohl Windows 95 durchaus als erster Schritt in eine benutzerfreundlichere PC-Welt zu bezeichnen ist, hat es doch seine kleinen Macken und Tücken. Seit der Markteinführung am 5.9. erreichten uns immer wieder Telefonanrufe und ellenlange Briefe von verzweifelten Benutzern. Die häufigsten Fragen und Antworten haben wir nun für Sie zusammengefaßt.

Viele Spielehersteller setzen für das nächste Jahr voll auf Windows 95, d. h. über kurz oder lang wird niemand an diesem Betriebssystem vorbeikommen. Damit Sie für die Zukunft gewappnet sind, wollen wir Ihnen mit dieser kleinen Serie Windows 95 näherbringen und einige Tips geben, mit denen sich der Umgang erleichtern läßt.

Der Datei-Manager

Wer mit dem „neuen" Windows noch nicht perfekt umgehen kann, sollte in der Umgewöhnungsphase den Datei-Manager wieder ins Leben rufen. Der ist nämlich immer noch vorhanden, nur wird er nicht von Windows 95 automatisch installiert.



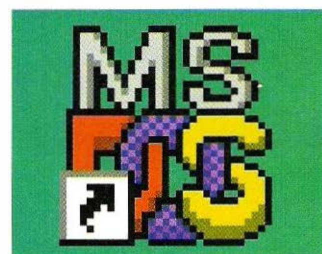


Keine Panik bei Windows 95! Der Datei-Manager befindet sich als WINFILE.EXE immer noch im Windows-Verzeichnis. Mit Hilfe weniger Mausklicks läßt er sich wieder einrichten und man kann seine Arbeit wie gewohnt fortsetzen.

In Ihrem Windows-Ordner sollte sich das Programm WINFILE.EXE befinden. Dieses müssen Sie nur auf die Oberfläche ziehen (siehe Verknüpfungen), und schon können Sie per Mausklick wieder auf den guten, alten Datei-Manager zurückgreifen.

Spiele unter Windows 95

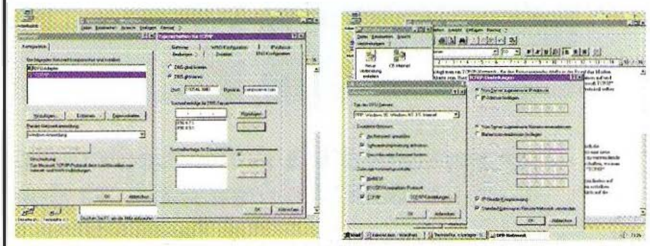
Während die meisten DOS-Spiele im MS-DOS-Modus einwandfrei laufen, ergeben sich bei einem Start durch einen simplen Doppelklick oftmals Probleme. Durch das Diagramm im Kasten Verknüpfungen sollten Sie die gröbsten Schwierigkeiten beseitigen können. Auf diese Weise lassen sich Spiele wie Wing Commander 3 oder Colonization problemlos zum Laufen bringen.



DFÜ-Adapter

Folgende Einstellungen sollten Sie im Protokoll vornehmen, um die Internet-Browser Netscape oder Mosaic einwandfrei betreiben zu können:

- **Gateway:** 198.4.6.2
- **WINS-Konfiguration:** deaktiviert
- **IP-Adresse:** automatisch beziehen
- **DNS-Konfiguration:** aktivieren
  - **Host:** Ihre CompuServe-ID (mit Punkt statt Komma)
  - **Domäne:** compuserve.com
  - **DNS-Server:** 198.4.7.1 sowie 198.4.9.1



Das Internet

Will man sich nach erfolgreicher Windows-Installation mit seiner alten Internet-Software auf den Datenhighway bege-



ben, wird man bald mit Fehlermeldungen überhäuft. Der Grund liegt in den neuen 32 Bit-WinSockets, die bei jedem Neustart in das Systemverzeichnis kopiert werden und dort die 16-bittigen Versionen von CompuServe oder Trumpet überschreiben. Eine Möglichkeit, dieses Problem zu umgehen, besteht darin, die CompuServe-WINSOCK.DLL in das CompuServe-NetLauncher-Verzeichnis oder die Trumpet-WINSOCK.DLL in das TCP-Man-Verzeichnis zu kopieren. Diese Variante funktioniert allerdings nur, wenn ein eventuell vorhandener Netzwerkanschluß nicht auf dem TCP/IP-Protokoll basiert.

Windows 95 - und jetzt?

Traurig sieht es aus, dieses neue Windows in seinen 16 Farben. Ohne Maus. Ohne Drucker. Ohne Modem. Und für das CD-Laufwerk müssen die alten DOS-Treiber herhalten. Auch Besitzer nicht eben exotischer Hardware werden mit entsprechenden Treibern nicht eben überhäuft. Hilfe findet man - funktionierendes Terminalprogramm vorausgesetzt - an vielen Stellen. Viele Hardwarehersteller basteln seit langem an neuen Treibern, die in deren Foren auf CompuServe, im Internet und den Support-Mailboxen veröffentlicht werden (Adressen und Telefonnummern finden sich in den Handbüchern).

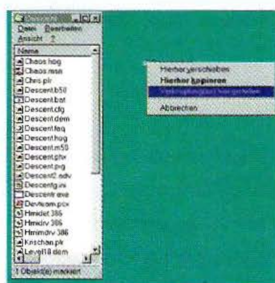
Als ergiebige Quellen für Treiber, Software, Tips&Tricks haben sich vor allem die folgenden Adressen herausgestellt, dort werden teils auch herstellerübergreifend Treiber und Software zum Download angeboten.

im Internet:
Microsoft Windows 95 Home Page
(kleiner Pfeilhttp://www.windows.microsoft.com/
Microsoft Windows 95 Free Software
http://www.windows.microsoft.com/windows/software.htm
Microsoft Windows 95 Software Library
http://www.microsoft.com/kb/softlib/windows/windows95/windows95.htm
Microsoft Windows 95 Support
http://www.windows.microsoft.com/windows/support/support.htm
Yahoo Windows 95
http://www.yahoo.com/Computers_and_Internet/Operating_Systems/Windows_95___Win95/
Windows Headquarters
HTTP://www.windows95.com
The one-stop Windows 95-Site
HTTP://www.win95.com

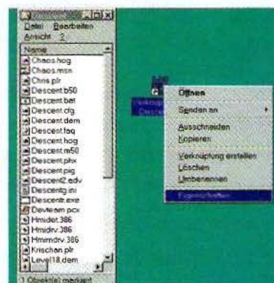
Newsgroups:
comp.os.ms-windows.win95.misc
comp.os.ms-windows.win95.setup
demon.ip.support.win95

auf CompuServe:
CompuServe Win95 Support
GOWIN95
Microsoft Connection
GO MICROSOFT
Microsoft Windows 95
GO MSWIN95
Microsoft Software Library
GO MSL
Windows User Group
GO WUGNET

Verknüpfungen



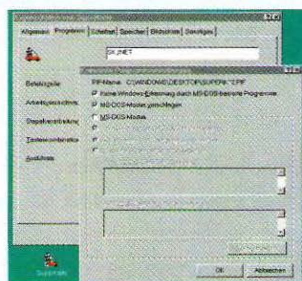
Sie öffnen den Ordner, in dem sich das Startfile des jeweiligen Spiels befindet und ziehen dieses mit gedrückter rechter Maustaste auf die Oberfläche von Windows 95. Windows 95 erstellt nun eine Verknüpfung, die jederzeit umbenannt, verschoben oder gelöscht werden kann, ohne das eigentliche Hauptprogramm zu beeinflussen bzw. zu zerstören.



Jetzt klicken Sie das neu geschaffene Icon an und wählen die Option Eigenschaften an, um einige Veränderungen vorzunehmen. Diese Änderungen betreffen nur die Verknüpfung und nicht das Hauptprogramm - vor Experimenten brauchen Sie also keine Angst zu haben.



Die Verknüpfung ist nun perfekt. Sie erkennen eine Verknüpfung übrigens an dem kleinen Pfeil, der sich rechts unten am Icon befindet.



Bei der Option Bildschirm klicken Sie nun Vollbild an und unter der Option Programm wählen Sie erweitert. Jetzt sollten Sie unbedingt die ersten beiden Funktionen anklicken. Dadurch wird vermieden, daß das Spiel Windows erkennt und dann den Dienst verweigert. Die Option MS-DOS-Modus sollten Sie nicht anklicken, da dann Windows 95 komplett verlassen wird - diesen Effekt kann man auch per Hand herbeiführen.

Außerdem funktionieren die 32-bittigen Programme von Netscape oder Mosaic nicht mehr.
Die saubere Lösung ist etwas aufwendiger, dafür funktioniert sie mit 16- und 32 Bit-Applikationen und fügt sich harmonisch in das Windows-System ein. Als Beispiel ist hier der CompuServe-Zugang aufgeführt, für andere Provider müssen in der Regel nur die Serveradressen sowie das Skript geändert werden.
Zuerst muß Windows der verwendete Modemtyp mitgeteilt werden; dies geschieht in der Modeminstallation der Systemsteuerung. Sollte das Modem nicht korrekt erkannt werden (Standardmodem), lassen sich die notwendigen Einstellungen in den „weiteren erweiterten Einstellungen" eintragen (im Modemhandbuch nachlesen).
Danach benötigt man ein TCP/IP-Netzwerk - für den Privatanwender dürfte in der Regel das Modem die Netzwerkkarte sein. Hierzu ruft man in der Systemsteuerung die Netzwerk-Konfiguration auf und fügt die Netzwerkkarte „Microsoft DFÜ-Adapter" hinzu, außerdem das Protokoll „Microsoft TCP/IP". Den DFÜ-Adapter bindet man mittels der Einstellungen an das TCP/IP-Protokoll, das Protokoll selbst erhält die Einstellungen, die Sie im Kasten DFÜ-Adapter finden:
Um dem nun eingerichteten Netzwerk die Lebensgeister einzuhauchen, benötigt man noch die Telefonverbindung. Hierzu erstellt man für das DFÜ-Netzwerk (im Arbeitsplatz zu finden) eine neue Verbindung, indem man im ersten Schritt die Telefonnummer von CompuServe und das zu verwendende Modem angibt. Mit einem Rechtsklick auf das neue Icon gelangt man an dessen Eigenschaften, wo man unter Servertyp sicherstellt, daß als Typ „PPP" und nur „Softwarekomprimierung" sowie „TCP/IP" aktiviert ist.
Zum Einloggen in das System bedient man sich am besten der DFÜ-Skript-Verwaltung (zu finden auf der Windows 95-CD sowie im Windows 95-Free-Software-Bereich im Internet). Der eben erstellten Verbindung ordnet man das Skript „Cis.scp" zu - und schon kann es mit einem Doppelklick auf die DFÜ-Netzwerkverbindung losgehen.

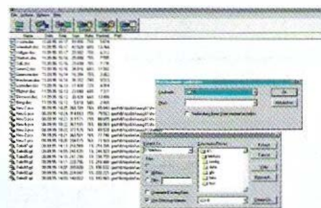
Thomas Borovskis, Oliver Menne, Harald Wagner ■

Win 95-Shareware auf der CD-ROM

Im Ordner „SPECIAL", der sich im Hauptverzeichnis unserer Cover-CD-ROM befindet, haben wir Ihnen diesmal eine Auswahl hochklassiger Utilities zusammengestellt, die das neue Betriebssystem für Sie noch interessanter machen.

WinZip 6.0

Das klassische Tool überhaupt ist natürlich PKZIP, ein Komprimierungsprogramm das Sie alle schon unter DOS kennen. Die speziell für Windows 95 und Windows NT entwickelte 32 Bit-Version nutzt jetzt alle Vorzüge, die das neue Windows bereitstellt. Nicht nur die Geschwindigkeit beim Ein- und Auspacken von Archiven hat spürbar zugenommen, sondern auch der Bedienkomfort. Die Unterstützung langer Dateinamen ist nur ein weiterer Vorteil: Drag and Drop funktioniert auch, und die Einbindung bereits vorhandener Archivierungsprogramme wie ARJ und LHA für DOS bereitet diesem Supertool ebenfalls keine Probleme.



Archivieren leichtgemacht: WinZip 6.0 unterstützt lange Dateinamen, ist aber trotzdem kompatibel zu älteren PKZip-Versionen

Barry Press Utilities

Hier finden Sie einige Utilities, die das Arbeiten unter Windows 95 erleichtern sollen. Ob Sie nun einen Kalender brauchen oder einfach nur eine digitale Uhr am Bildschirm wollen, bei Barry Press werden Sie fündig.

Openwide

Wenn Sie unter Windows 95 Ihre bisherige WinWord-Version 6.0 weiterverwenden wollen, weil Ihnen das Geld für die neue Office-Version zu schade ist oder Sie einfach mit dem Funktionsumfang von Word zufrieden sind, so müssen Sie doch nicht auf die Verwendung der neuen, langen Dateinamen verzichten. Das WinWord 6.0-Macro Openwide bindet sich beim Öffnen der .DOC-Datei in Ihr System ein - und schon können Sie loslegen.

Systip

Sollten Sie trotz des umfangreichen Hilfesystems von Windows 95 noch Probleme haben, beantwortet Ihnen Systip sicherlich einige noch offene Fragen. Wenn Sie Systip im Hintergrund laufen lassen, werden Ihnen immer, wenn Sie mit dem Mauszeiger über einen Fensterbutton fahren, kurze Hilfetexte wie bei Word für Windows angezeigt.

McAfee VirusScan für Windows

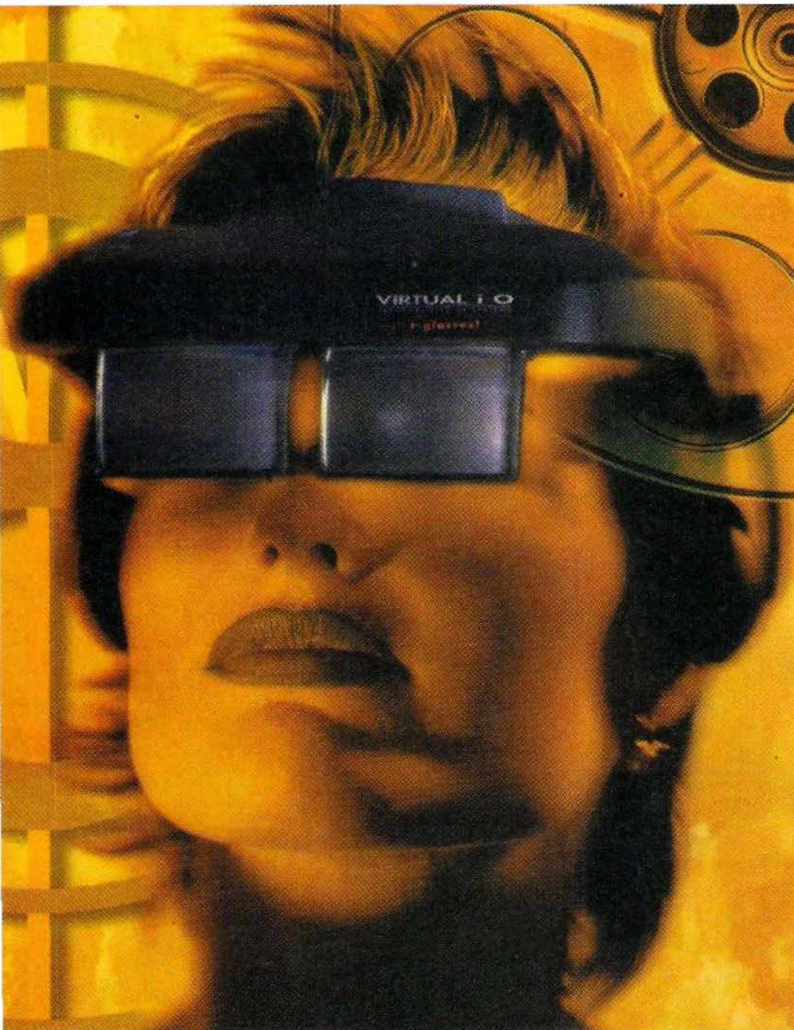
Wo das Standard-Tool PKZip dabei ist, darf ein weiterer Klassiker natürlich auch nicht fehlen: der weltweit bekannteste Virenscanner „VirusScan" von McAfee wurde für das Erscheinen von Windows 95 komplett überarbeitet. Die Bedienung ist Windows-typisch sehr einfach: Wenn Sie das Install-Programm der Shareware-Version aufrufen, installiert sich eine neue Programmgruppe im Startmenü, und es wird eine Zeile in Ihrer AUTOEXEC.BAT angefügt. Bei jedem Systemstart wird Ihr Rechner fortan durch das Programm „Virusshield" einer Routinekontrolle unterzogen. Wer auf die Sicherheit des Virusshield verzichten möchte, muß einfach nur die betreffende Zeile aus der AUTOEXEC.BAT löschen und kann Scan immer nur dann aufrufen, wenn Virenverdacht besteht.



Der Virusgefahr ein Ende setzen - da auch Windows 95 nicht gegen Viren resistent ist, braucht man die Unterstützung von VirusScan 95.

Das Tor zu einer anderen Welt?

Cyberspace Helme



Einen zweiwöchigen Badeurlaub auf den Bahamas bekommen Sie für 2.000 Mark noch nicht - dafür aber einen Ausflug in den Cyberspace. Vorausgesetzt, Sie investieren das Geld in den VFX 1 oder die I-Glasses.

Die zwei 3D-Helme VFX 1 von Forte und I-Glasses von Virtual I.O arbeiten mit sehr ähnlichen Technologien - da verwundert es nicht, daß sich beide Hersteller bereits in den Haaren liegen: Forte hat gerichtliche Schritte gegen Virtual I.O angekündigt, da man glaubt, die Technologie des Headtrackers sei von der Konkurrenz kopiert worden.
Ein solcher Headtracker ist in der Lage, Kopfbewegungen auszuwerten und die entsprechenden Daten an den PC weiterzuleiten. Bei 3D-Helmen wird diese Technologie benutzt, damit Sie sich auch ohne Maus oder Joystick in einem virtuellen Raum umsehen können. Die Bewegungsdaten werden wie bei einem Maustreiber an das jeweilige Programm bzw. Spiel weitergeleitet, so daß dieses noch nicht einmal eine spezielle Unterstützung für einen 3D-Helm enthalten muß.
In der Praxis erweist sich der Headtracker der I-Glasses zwar als etwas träger, ist dafür sofort nach Inbetriebnahme einsatzbereit. Die hochempfindlichen Sensoren des VFX 1 reagieren hingegen schon auf die kleinsten Bewegungen, brauchen zuvor allerdings eine zeitaufwendige Kalibrierung, die Ge-

Der Kommentar

Rainer Rosshirt ist seit September 1992 Leserbriefonkel der PC Games. Hier schreibt er über seine Erfahrungen mit diversen Virtual Reality-Systemen.

Als Oliver Menne mir anbot, zwei VR-Systeme zu testen, kannte meine Begeisterung keine Grenzen. Leider wurden mir die Grenzen von der grausamen Realität dann doch sehr schnell gezeigt - aber ich will nicht vorgreifen.
Angefangen hat das Drama mit den I-Glasses von Virtual I.O. Auf den ersten Blick wirkt der Verschnitt einer billigen Sonnenbrille so überzeugend wie der Spoiler am Manta. Eigentlich funktioniert das Teil ganz ausgezeichnet, hat aber den entscheidenden Nachteil, daß links und rechts in den Augenwinkeln immer wieder die langweilige Wirklichkeit einfallen kann und den virtuellen Gegebenheiten erheblich an Effekt stiehlt. Mit der Konzentration eines indischen Yogi schafft man es aber doch über eine gewisse Zeit lang, sich davon nicht beeindrucken zu lassen.
Da ich als Motorradfahrer gewohnt bin, kiloweise Plastik auf dem Kopf zu tragen, kam ich auch in den fragwürdigen Genuß, den VFX 1 von Forte testen zu können. Da er wirklich eine ebenso flächendeckende wie imposante Erscheinung ist, hat man hier das Problem der I-Glasses nicht. Hier straft einen das virtuelle Leben schon alleine durch das Gewicht. Nicht nur, daß man schon bald schwitzt wie ein Eisbär im Sommer - man versaut sich auch unweigerlich die Föhnwelle. Die Anschaffung des VFX 1 sollten sich nur Leute überlegen, die keinen Wert auf ihre Frisur legen und kräftige Nackenmuskeln besitzen. Kann man diese Widrigkeiten ertragen, steht dem Eintritt in virtuelle Welten nichts mehr entgegen. Allerdings ist auch das nicht so problemlos wie erhofft. Descent kam auf beiden Systemen so gut rüber, daß ich wohl Probleme mit unserer Putzfrau bekommen werde. Auch wenn der plastische Effekt überzeugen kann, kneift einem das wahre Leben spätestens dann wieder in den Hintern, wenn man versucht, etwas auf der Tastatur zu tippen. Bei beiden Systemen erkennt man die Umwelt nur höchst verschwommen - oder gar nicht. Für die nicht unerhebliche Summe, die bei der Anschaffung der Geräte über den Ladentisch wandern muß, ziehe ich momentan doch noch den Erwerb eines guten Monitors vor.



Rainer Rosshirt



duld und Nerven arg strapaziert. Ähnlich wie ein Headtracker arbeitet der im Lieferumfang des VFX 1 enthaltene Cyberpuck: Dieser hat etwa die Größe eines Eishockeypucks, wird in der Hand gehalten und ermöglicht durch Bewegung des Handgelenks eine Navigation auf zwei Achsen. Allerdings ist die Steuerung bei weitem noch nicht so exakt wie bei einer Maus.

Die Bildschirme

Um die künstliche Welt möglichst realistisch erscheinen zu lassen, besitzen die 3D-Helme zwei LCD-Bildschirme, die im Abstand von nur wenigen Zentimetern vor den Augen plaziert sind. Damit Sie nun nicht immer angestrengt auf den vor Ihnen schwebenden Bildschirm starren müssen, wird das Bild über eine zusätzliche Optik weiter entfernt projiziert. Das Bild erscheint dadurch für den Betrachter überdimensional groß. Der eigentliche Kick ist aber erst der 3D-Effekt, der durch eine leichte Verschiebung der beiden Bilder gegeneinander erreicht wird - Objekte wie Raumschiffe erscheinen dadurch extrem plastisch. Voraussetzung dafür, daß Sie in den Genuß dieses 3D-Effektes kommen, ist jedoch eine auf beiden Augen identische Sehleistung und die korrekte Ausrichtung der LCD-Bildschirme bzw. des Helmes auf Kopf und Nase.

Die Auflösung

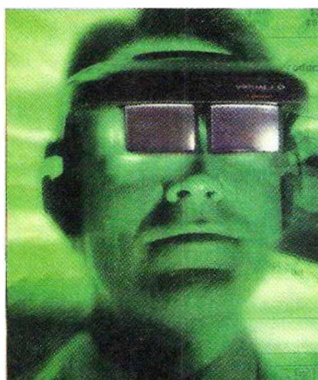
Durch die aufwendigere Optik erscheint das Bild des VFX 1 für den Betrachter ungleich größer, obwohl beide Systeme Bildschirme mit identischer Größe verwenden. Dabei läßt sich eine Auflösung von etwa 780 x 230 Punkten erreichen, im Vergleich zu 320 x 240 Punkten der niedrigen DOS- bzw. 640 x 480 Punkten der SVGA-Auflösung. Für Spiele in der niedrigsten Auflösung sind die LCD-Bildschirme auch durchaus verwendbar, bei einer SVGA-Darstellung würden jedoch bereits zu viele Details verlorengehen. Diese Einschränkung wird bereits unter DOS sichtbar: Hier ist die Schrift nur noch mit Mühe lesbar. Wissenschaftliche Untersuchungen haben dagegen gezeigt, daß erst ab einer Auflösung von 1.280 x 1.024 Punkten für den Betrachter einzelne Bildpunkte nicht mehr erkennbar sind - bis 3D-Helme mit derart hohen Auflösungen für den Consumer bezahlbar werden, dürfte noch eine Menge Zeit vergehen.
Neben der Auflösung entscheidet aber auch der Sichtwinkel darüber, ob eine künstliche Umgebung als Realität akzeptiert wird, wobei 60 Grad als Mindestanforderung gelten. Während professionelle Systeme in der Preisklasse von rund 100.000,- Mark diesen Betrachtungswinkel erreichen, kommt der VFX 1 gerade einmal auf 45 Grad, die I-Glasses liegen noch darunter.



VS.



Zwischen diesen beiden Systemen wird ein heißer Kampf entbrennen. Beide Headsets beanspruchen den Geldbeutel mit ca. 2.000 Mark, haben jedoch verschiedene Vor- und Nachteile.



Alternative

Geht es Ihnen ausschließlich um die 3D-Darstellung, so können Sie auch auf die 299,- Mark teure Brille 3D-Max von Pearl Agency zurückgreifen, die auf einem herkömmlichen Monitor ebenfalls einen 3D-Effekt erzeugt. Den Augen werden auch hier wieder zwei gegeneinander versetzte Bilder präsentiert, wobei die in der Brille enthaltenen LCD-Shutter mit einer hohen Frequenz jeweils ein Auge dunkel schalten.

Der Blick nach vorne

VR-Systeme, die für den Privatanwender bezahlbar sind, unterliegen heute noch zahlreichen Einschränkungen. Nicht zuletzt fehlt heutigen PCs auch noch die Rechenleistung, um die virtuellen Welten schnell genug in der gewünschten Realitätsnähe berechnen zu können. Noch braucht es für echte VR-Anwendungen Workstations zum Beispiel von Silicon Graphics. Das Spitzenmodell Onyx kann mit bis zu 24 RISC-Prozessoren bestückt werden, kostet jedoch noch die Kleinigkeit von 300.000,- Mark. Dafür bekommen Sie dann nicht nur einen Badeurlaub auf den Bahamas, sondern gleich ein eigenes Feriendomizil mit allem Luxus.

Christian Spöthe ■

Anbieter

Hersteller: **Forte VFX 1**
Preis: **DM 1.998,-**
Anbieter: **Pearl Agency**, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 36 00

Hersteller: **Virtual I.O I-Glasses**
Preis: **DM 1.900,-**
Anbieter: **Escom AG**, Tiergartenstraße 9, 64646 Heppenheim, Tel. (06252) 70 90

Hersteller: **Kasan 3D-Max**
Preis: **DM 299,-**
Anbieter: **Pearl Agency**, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 36 00

Spea Media XTC vs. MiroSound PCM12

Die Rivalen



Schon 1993 hat Spea mit der Wavetable-Soundkarte Media f/x gezeigt, wie eine moderne Soundkarte aussehen sollte: Ein integrierter Wavetable-Synthesizer sowie eine Soundblaster-Emulation auf DSP-Basis waren damals geradezu revolutionäre Neuerungen. Jetzt legt Spea mit der Media XTC noch einen drauf, und Miro will mit der PCM12 gegenholten.

Mit der neuen Media XTC, ausgesprochen wie der englische Ausdruck „Ecstasy", hat Spea erneut einen Trendsetter vorgestellt, der andere neue Soundkarten wie die MiroSound PCM12 alt aussehen läßt. Natürlich ist wieder ein Synthesizer von Ensoniq an Bord: eine überarbeitete Variante des in die Tage gekommenen Otto mit der Bezeichnung Opus. Gleichzeitig wurden die ROM-Samples des General-MIDI-kompatiblen Synthies kräftig überarbeitet, aus Kostengründen hat man jedoch auf einen Effektprozessor verzichtet. Zudem ist die XTC seit langer Zeit die erste Soundkarte, die ohne CD-ROM-Interface erscheint - und das ist durchaus vernünftig. Da die Zeiten der herstellerspezifischen Schnittstellen bei CD-ROM-Laufwerken endgültig vorbei sind und moderne Motherboards ohnehin ein Enhanced-IDE-Interface integriert haben, wird die CD-ROM-Schnittstelle auf der Soundkarte mehr als überflüssig. Gleiches gilt auch für die aus dem finstersten Computer-Mittelalter stammenden Folterinstrumente wie Jumper und DIP-Switches. Dank Plug-and-Play und Windows 95 ist die Installation der Hardware so alltäglich wie das Einschalten des Rechners. Kompatibel wird die Karte zum Soundblaster-Standard über eine DSP-Emulation, die vollständig auf der Karte abläuft und keine speicherresidenten Treiber benötigt. Das hardwaremäßige MPU-401-Interface erlaubt schließlich auch den Einsatz als General-MIDI-Synthesizer unter DOS, auf ein Waveblaster-Interface verzichten wir dank des vorzüglichen Ensoniq-Synthies gerne.

MiroSound

In Sachen Soundkarten hatte Konkurrent Miro in der Vergangenheit so seine Probleme: Die 1994 vorgestellte MiroSound PCM1 wurde zwar als eine mit MPU-401-Interface ausgestattete Wavetable-Karte angepriesen. Daß sich der Synthesizer jedoch unter DOS nicht über das MPU-401-Interface ansprechen ließ, bemerkte der Kunde erst, nachdem die Karte schon eingebaut war. Die neue MiroSound PCM12 soll mit dieser krassen Einschränkung aufräumen: Wieder mit einem Yamaha OPL4 Wavetable-Synthesizer ausgerüstet, kann die Soundkarte nach unseren Erfahrungen unter DOS und Windows problemlos eingesetzt werden. An Anschlüssen bietet die PCM12 neben einem Waveblaster-Interface gleich vier CD-ROM-Schnittstellen sowie einen 7-Kanal-Mixer. Um dessen Eingänge jedoch alle nutzen zu können, ist eine Erwei terungsbox für DM 79,- nötig.

Fazit

Wer eine moderne Soundkarte mit Unterstützung für Windows 95 sucht, sollte sich die ab Oktober zum Preis von DM 249,- lieferbare Spea Media XTC auf jeden Fall genauer anhören. Im direkten Vergleich klingen die Instrumente des Ensoniq-Synthesizers einfach lebendiger, lediglich die Drumkits des OPL-4 können wirklich überzeugen. Die MiroSound PCM12 für DM 329,- dürfte dagegen eher für Multimedia-Produzenten interessant sein, die viele externe Klangerzeuger an eine Karte anschließen wollen. Einzige Einschränkung der XTC: Sie ist nicht Soundblaster-Pro-kompatibel. Durch die bei fast allen Spielen anzutreffende Unterstützung für Ensoniq-Karten bekommen Sie dennoch einen exzellenten Stereoklang für MIDI und digitale Klangeffekte.

Christian Späthe ■

Spea Media XTC

- Sampling mit 44,1 kHz, 16-Bit, Stereo
- Ensoniq Opus, 32-stimmiger Wavetable-Synthesizer, 1 MB komprimierte ROM-Samples
- Kompatibel zu SoundBlaster, General-MIDI
- MPU-401-Interface
- Anschlüsse für Joystick, Line In, Line Out, Mikrofon
- Echtes Plug-and-Play
- Preis: DM 249,-



Anbieter: Spea Software AG, Moosstraße 18b, 82319 Starnberg, Tel. (08151) 26 60, Fax (08151) 2 12 58

Mirosound PCM 12

- Sampling mit 48 kHz, 16-Bit, Stereo
- Yamaha OPL-4, 24-stimmiger Wavetable-Synthesizer, 1 MB komprimierte ROM-Samples
- Kompatibel zu SoundBlaster Pro, General-MIDI
- 7-Kanal-Mixer Waveblaster-, MPU-401- Multi-CD- und IDE-Interface
- Anschlüsse für Joystick, Speaker, Line In, Mikrofon
- Optionale Erweiterungsbox (DM 79,-) für weitere Line-In-Eingänge
- Installation per Software unter Windows
- Preis: DM 329,-

Anbieter: Miro Computer Products AG, Carl-Miele-Straße 4, 38112 Braunschweig, Tel. (0531) 21 13-0, Fax (0531) 21 13-99



Auto aktuell 95

Gibt es keinen TÜV für CDs?



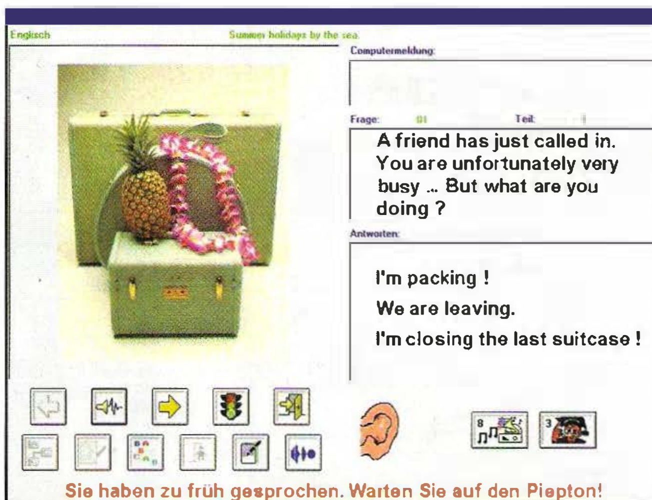
Vom ersten Moment an waren wir von dieser CD-ROM begeistert: Schon die in perfekter Tarnfarbe an den Hintergrund angepaßten Texte motivieren zu intensiver Beschäftigung mit der Scheibe. Statt mit Farbfotos zu protzen, beschränken sich die Produzenten überwiegend auf schlichte Schwarzweiß-Aufnahmen im Einheitsgrau. Passend zur Optik auch Inhalt und Software: So können Sie die gespeicherten Autos nach technischen Daten sortieren, wobei die Ausgabe aller Modelle in einem nur wenige Zeilen umfassenden Minifenster erfolgt. Das schnellste Auto auf dieser Scheibe ist demnach ein Porsche 928 GTS - von Ferrari keine Spur. Die Sortierung nach der Beschleunigung verwandelt gar einige Diesel-Nutzfahrzeuge in Rennwagen, während am anderen Ende dieser Liste Geländewagen dagegenhalten. Unser persönlicher Favorit war dann dieser ungemein praktisch Transporter von Daihatsu, der zwar ohne Airbag geliefert wird, dafür aber auch nur 20.000 Mark kostet und mit dem sich vor jeder In-Kneipe die Mädels abschleppen lassen, bis die Ladefläche voll ist. Weitere Details erfahren Sie für DM 29,80 auf dieser CD oder beim nächsten Daihatsu-Händler.

Info: bhv Verlags GmbH, Wankelstraße 23, 41342 Korschenbroich, Tel. (02182) 851-01



Speak Easy

Cool Beans, Man!

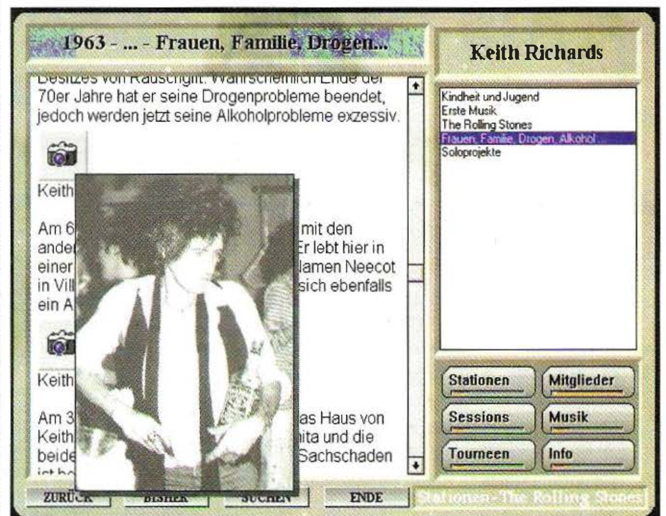


Keine Angst, dieser Sprachlehrgang soll Sie nicht etwa mit amerikanischem Slang vertraut machen. Er verleitet Sie im schlimmsten Fall dazu, die in England gängigen Ausdrucksformen anzunehmen. Das Besondere an diesem Sprachtrainer ist, daß er Ihre Aussprache erkennt und Ihnen somit einen Hinweis darauf geben kann, wie verständlich Sie sich ausdrücken können - ein zu feucht ausgesprochenes „Ti-Äitsch" läßt sich damit allerdings nicht kurieren. Mit DM 29,80 fällt die Scheibe recht günstig aus, der Umfang der Übungen läßt jedoch zu wünschen übrig.

Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (0211) 93 31 02

Stationen - The Rolling Stones

Sex, Drugs & Rock'n' Roll



Den Untergang des westlichen Abendlandes sahen konservative Kreise gekommen, als Anfang der 60er Jahre die Rolling Stones für Furore sorgten. Dirk Jaspers neuestes Werk beschreibt Musik und Musiker, enthält eine Liste aller veröffentlichten Platten, aller Auftritte sowie historisches Filmmaterial. Die komplette Geschichte der Rockband ist als rund 60 KByte große Textdatei auf der CD gespeichert, ein knapp 30-seitiges Buch bietet diese nochmals in gedruckter Form. Für DM 39,- eine umfassende und für Fans empfehlenswerte Scheibe, der eine grafisch ansprechendere Oberfläche gut getan hätte.

Info: Tewi Verlag, Riesstraße 25, 80992 München, Tel. (089) 1431247

Gettysburg

MPEG-Movie mit Überlänge



Das große Feuerwerk von 1863, bei dem sich rund 150.000 Blau- und Grauröcke gegenseitig die Mützen vom Kopf pusteten, hat man in Hollywood mit Tom Berenger und Martin Sheen erneut in Szene gesetzt. Gleich vier Video-CDs waren nötig, um den 244 Minuten langen Schinken dem PC in digitaler Form schmackhaft zu machen. Der Preis liegt bei etwa DM 55,-.

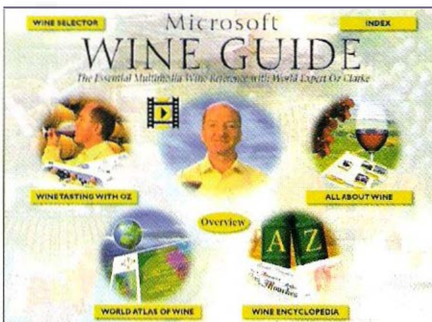
Info: Zyx Music GmbH, Benzstraße, 35797 Merenberg, Tel. (06471) 505-0

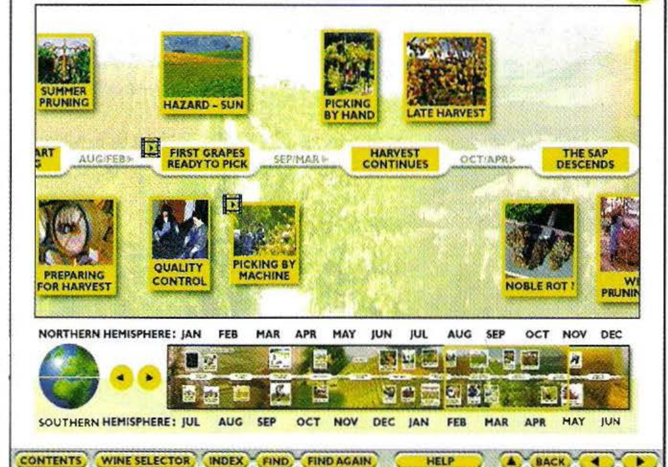
Microsoft Wine Guide

Das Weinlexikon - besser als Windows 95

Mit dem Wine Guide knüpft Microsoft an die Serie erfolgreicher Multimedia-Produktionen an. Geboten wird ein edel durchgestyltes Multimedia-Feuerwerk der Extraklasse, bei dem der Informationsgehalt deshalb noch lange nicht auf der Strecke bleibt. Durch das Programm führt Oz Clarke, den zwar hierzulande keiner kennt, der es aber versteht, in einer schauspielerisch exzellenten Präsentation den Zuschauer zu fesseln.

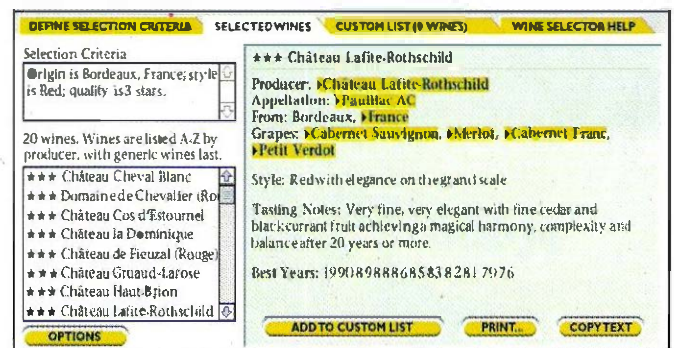
Hinter der schicken Fassade verbirgt sich ein derart umfassendes Multimedia-Lexikon, daß Sie Ihre Büchersammlung zum Thema Wein getrost in die Altpapiertonne befördern können. Da wäre zunächst der Produktionsprozeß, erläutert in zwei sich über mehrere Bildschirmseiten erstreckenden Schautafeln, die Sie mit der Maus hin- und herschieben können. Ebenfalls hochinteressant und sehr detailliert sind die Landkarten zu Weinanbaugebieten in aller Welt oder auch die Erläuterungen zur Etikettierung der Weinflaschen. Mehr praxisorientiert zeigt sich der Ratgeber mit Tips zur richtigen Zusammenstellung von Wein und Speisen.





Einsteiger in Sachen Wein kommen ebenfalls voll auf ihre Kosten, denn Oz Clarke doziert in - von Fachbegriffen einmal abgesehen - leicht verständlichem Englisch über die grundlegenden Eigenschaften verschiedener Weine. Das große Sparschweinschlachten kann also beginnen: Beim Kauf der rund DM 100,- teuren CD, die für PC und Mac lieferbar ist, wird es garantiert nicht bleiben. Wie ferngesteuert wird es Sie in die nächste Weinhandlung ziehen.

Info: Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. (089) 31760



Das Weinlexikon

Als Alternative zu Microsofts pompösem Meisterwerk können wir Ihnen diesen kleinen, aber feinen und immerhin deutschsprachigen Ratgeber aus dem Systhema Verlag empfehlen. Das auf zwei Disketten gelieferte Programm basiert auf dem im Fischer Taschenbuch Verlag erschienenen Weinlexikon und bietet rund 2.500 Stichwörter rund um die Themen Wein, Herstellung, Lagerung und Anbaugebiete. Zu jedem der Einträge können Sie einen eigenen Kommentar verfassen oder über die Hypertextverbindungen zu weiteren Stichwörtern springen. Fazit: Ein mit DM 29,90 preiswertes Lexikon, bei dem Sie auf Videos oder Grafiken jedoch verzichten müssen.

Info: Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (089) 32 39 03-0

Alle CDs wurden getestet auf einem DX2/66 VLB mit 16 MByte RAM, DOS 6.2, SmartDrive für CD-ROM-Caching, WfW 3.11, Spea Showtime Plus Grafikkarte/MPEG-Player, Sound Blaster 16 ASP Soundkarte, Toshiba XM-5201 CD-ROM-Laufwerk.

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



CD-ROM-Laufwerke mit IDE-Interface

? Ich möchte gerne auf ein CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Übertragungsrate umsteigen. Die Kaufentscheidung fällt mir aber noch ziemlich schwer, zumal ich im Dschungel von unterschiedlichen Bezeichnungen wie ATAPI, IDE oder Enhanced-IDE nicht durchblicke. Gibt es da unterschiedliche IDE-Schnittstellen? Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie mir hier weiterhelfen könnten, da die meisten Verkäufer nur ungenügende Antworten geben!

Josef Henkel, Leipzig

! Neuere CD-ROM-Laufwerke, deren Schnittstellenbezeichnung Enhanced-IDE, IDE (Integrated Drive Electronics) oder ATAPI (AT-Bus Attachment Programming Interface) lautet, lassen sich alle über einen IDE- oder Enhanced-IDE-Controller betreiben. Gemeint ist mit allen Bezeichnungen die gleiche Schnittstelle, nämlich eine Enhanced-IDE-Schnittstelle. Mitunter werden jedoch auch CD-ROM-Laufwerke, die eine herstellerspezifische Schnittstelle wie von Sony, Mitsumi oder Panasonic besitzen, als IDE-Laufwerke bezeichnet, diese können jedoch nicht an einem IDE- oder Enhanced-IDE-Controller betrieben werden.

WAV-Dateien zu schnell



? In einem DX-2/66 mit PCI-Bus habe ich mir vor kurzem eine Pro Sonic 16 Bit-Soundkarte eingebaut, mit dem Effekt, daß unter Windows beim Abspielen von digitalen Klängen diese hin und wieder rasend schnell abgespielt werden. Ich möchte aber gerne Spiele unter Windows spielen!

Florian Schwarzbeck, Ludwigsburg

! Das ist wieder einmal ein typisches DMA-Problem, bei dem es sich nicht klären läßt, ob die Fehlerursache nun bei der Soundkarte oder der Hauptplatine zu suchen ist. Eventuell sollten Sie beim Händler nachfragen, ob dieser ein neues BIOS für die Hauptplatine besorgen kann. Unter Umständen ist auch im BIOS der Systemtakt für den Bus zu hoch eingestellt: Je nach BIOS-Variante sollte dieser auf 1/4-Clock bzw. 8 MHz stehen. Höhere Werte können zwar durchaus funktionieren, aber mit manchen Steckkarten trotzdem zu solchen Problemen führen, wie Sie sie beschrieben haben. Wenn Sie mit dem Ein- und Umbau von Peripheriegeräten bisher wenig Erfahrung gesammelt haben, so sollten Sie unbedingt einen Fachmann hinzuziehen.

Unterschied General MIDI und Roland GS



? Zu meiner vorhandenen Sound Blaster 16 möchte ich mir, hauptsächlich zur musikalischen Untermalung in Spielen, eine Wavetable-Karte von Roland kaufen und diese über das Waveblaster-Interface anschließen. Was genau ist aber der Unterschied zwischen General MIDI und Roland? Beide werden ja auch in der Bewertungsbox der Spiele erwähnt. Werden denn die von Soundkarte und Wavetable-Synthesizer ausgegebenen Klänge über einen Lautsprecherausgang ausgeben? Ein weiteres Problem: Trotz korrekter Verkabelung kann ich keine Audio-CDs über meine Soundkarte abspielen, über den Kopfhörerausgang an der Frontseite des CD-ROM-Laufwerks jedoch klappt das.

Dirk Ammelburger, Düsseldorf

! Die Bezeichnung Roland in den Wertungsboxen bezieht sich auf den Roland-eigenen GS-Standard (General Synthesizer). Im Gegensatz zu General MIDI setzt der GS-Standard einen Effektprozessor für Hall und Chorus voraus, der den Wavetable-Instrumenten einen noch natürlicheren Klang verleiht. Außerdem sind bei GS mehr Instrumente vorhanden. Unterstützt ein Spiel nun neben General MIDI auch Roland GS, hat der Programmierer wahrscheinlich von den erweiterten Fähigkeiten des GS-Synthesizers Gebrauch gemacht.
Ein auf der Soundkarte über das Waveblaster-Interface installierter Wavetable-Synthesizer ist direkt mit dem auf jeder Soundkarte vorhandenen Mixer verbunden. Dies gilt übrigens auch für den auf der Karte vorhandenen Audio-CD-Eingang. Über den Mixer läßt sich nun für alle Eingänge die Lautstärke einstellen, so daß Sie selbst regeln können, wie laut der Wavetable-Synthesizer im Vergleich zu den digitalen Soundeffekten klingt. Genau dies dürfte auch das Stummbleiben der Audio-CD erklären: Ist der Pegel für den CD-Eingang im Mixer auf Null gestellt, können Sie auch nichts hören. Bei den meisten Soundkarten ist ein solcher Mixer für DOS und Windows im Lieferumfang enthalten und wird meistens über die AUTOEXEC.BAT bei Systemstart automatisch aufgerufen, um die Karte zu initialisieren. Ansonsten sollten Sie die entsprechende Passage in Ihrem Handbuch nachschlagen.

COMING UP!

Bleifuß



Erst Pentium-PCs und schnelle Grafikkarten ermöglichen Rennspiele vom Kaliber eines Bleifuß: Von der sagenhaften 3D-Optik und der präzisen Steuerung des neuen Virgin-Krachers konnten Sie sich bereits anhand der spielbaren Demo auf der Cover-CD-ROM bzw. -Disk überzeugen. Der Test der Vollversion ist für die nächste Ausgabe vorgesehen.

Blizzard Entertainment



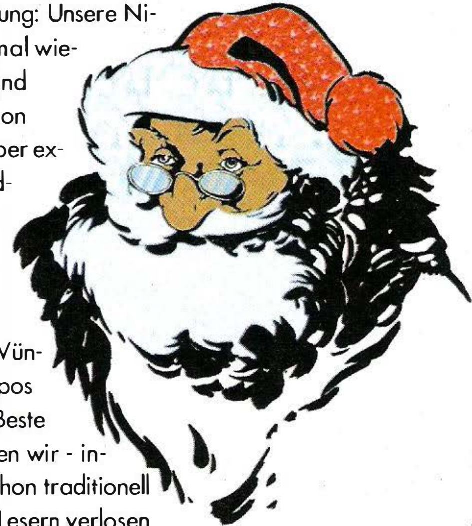
Viele kennen Warcraft, noch mehr werden sich Warcraft 2 besorgen - aber wer weiß schon, wer diese Echtzeit-Vergnügen programmiert hat? Wir schauen bei den Jungs von Blizzard Entertainment in Los Angeles vorbei und erkundigen uns nach ihren neuen Projekten. Ein ausführliches Portrait dieser innovativen Truppe und aufschlußreiche Interviews werden Teil unserer Reportage sein.

Fatal Racing



Zu seligen Hard Drivin'-Zeiten bretterten 286er-Besitzer durch EGA-Loopings und -Korkenzieher und versuchten sich mit ihren Flitzern an halsbrecherischen Sprüngen über Rampen. Im Jahre 1995 nennt sich dieses VGA-Vergnügen Fatal Racing, kommt aus dem Hause Gremlin und wird in der PC Games 12/95 ausführlich vorgestellt.

Weihnachts-Special



Schöne Bescherung: Unsere Niköläuse waren mal wieder unterwegs und stellen Ihnen schon Anfang November extravagante Hard- und Software-Neuheiten und unentbehrliches Zubehör zum Schenken und Wünschen vor. Apropos Schenken: Das Beste zum Feste werden wir - inzwischen fast schon traditionell - unter unseren Lesern verlosen.

3D-Accelerator-Grafikkarten

Was bislang nur auf Next Generation-Videokonsolen möglich war, soll zukünftig auch auf PCs zu einer Selbstverständlichkeit werden: Mit speziellen 3D-Grafikkarten (u. a. von SoundBlaster-Spezialist Creative Labs) holen Sie sich Spielhallen-Qualität auf den heimischen Bildschirm. In der kommenden Ausgabe können Sie nachlesen, was von den ersten serienreifen Platinen zu halten ist.

Wer nicht so lange warten kann:

PC E World of Entertainment. 11/95

High-Tech in deutschen Filmstudios

Hollywood made in Germany: Die amerikanische Traumfabrik verliert immer mehr große Kinoprojekte an die neuen hochmodernen Filmstudios in Deutschland. PCE berichtet im ersten Teil einer neuen Serie über Technik, Projekte und Talente im neuen, alten Filmzentrum Babelsberg bei Berlin.

Der Traum-PC für jeden Geldbeutel

PCE stellt in verschiedenen Preisklassen den individuellen Traum-PC zusammen. Aus Komponenten wie Grafik- oder Soundkarten, Monitoren und CD-ROM-Laufwerken bastelt die Redaktion einen passenden PC für jeden Geldbeutel, vom Einsteigermodell bis zur absoluten High-End-Maschine.

Microsoft Network: Was bringt's?

Mit der Veröffentlichung von Windows 95 startete Microsoft auch seinen Online-Dienst MSN. PCE begibt sich in die Tiefen des neuen Datenraums und stellt dessen Angebote und Inhalte den Kosten gegenüber.

erscheint am 18. Oktober

Die PC Games Ausgabe 12/95 erscheint am 8. November.